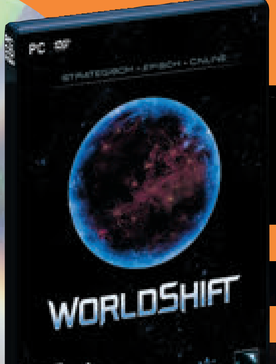
*Wissen, was gespielt wird*

# PC Games

## MIT VOLLVERSION AUF DVD






## WORLDSHIFT

Sci-Fi-Echtzeittaktik mit Top-Grafik, Bosskämpfen, Koop- und PvP-Modus!

**BONUS-VOLLVERSION** C&C: Tiberian Sun + Add-on

**VIDEOS** Die Siedler 7, Dragon Age: Awakening, Splinter Cell: Conviction

**LAST CHAOS**

Online-Rollenspiel auf Heft-DVD

+ 5 € Startguthaben

**BLIZZARD PACKT AUS!**

## STARCRAFT 2

Spieleindrücke aus der Beta + Mega-Interview mit den Machern!

**VORSCHAU AUF 10 SEITEN**

# MAFIA 2

- Beispiel-Missionen
- Spielwelt im Detail
- Brandneue Bilder
- Story + Charaktere
- Das Kampfsystem
- Video auf DVD!



**PC GAMES ENTHÜLLT**

## TEST DRIVE UNLIMITED 2

Studiobesuch: Open-World-Raser mit genialen Mehrspieler-Modi!





04/10 | € 5,50






Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50




**EXKLUSIVER STUDIOBESUCH**

## PATRIZIER 4

So geht die legendäre Wirtschafts-Sim weiter!

# EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

## Spielverderber Kopierschutz

**DONNERSTAG | 4. März 2010**

Wenn man gekaufte Spiele auf Amazon.de mit null von fünf Sternen bewerten könnte: Die Kundschaft würde es tun. Selten zuvor hat sich in Foren und Kommentaren so viel Ärger und Hass entladen. Was ist passiert? Ubisofts neue Kopierschutz-Server – ohnehin schon im Vorfeld massiv unter Beschuss – brechen unter dem Ansturm zusammen und verweigern den Dienst. Die Folge: Tausende, die sich auf ein gemütliches Wochenende mit **Silent Hunter 5** oder **Assassin's Creed 2** gefreut hatten, gucken frustriert in die Röhre. Solche „Server-Downtimes" sind die Spieler üblicherweise nur von Online-Rollenspielen gewohnt – doch jetzt müssen Sie selbst bei reinen Solo-Spielen permanent mit dem Internet verbunden sein. Neben den genannten Titeln sind übrigens auch **Die Siedler 7** und selbst **Command & Conquer 4** betroffen – Electronic Arts setzt neuerdings ein ähnliches System ein. Alle Hintergründe lesen Sie in unserem Report auf Seite 18.

**FREITAG | 5. März 2010**

Christian Schlütter lässt sich in Gütersloh zeigen, wie die Fortsetzung der Kult-Wirtschaftssimulation **Patrizier** entsteht. Erste Infos und Bilder gibt es ab Seite 56 – exklusiv in PC Games.

**MITTWOCH | 10. März 2010**

Games Developers Conference in San Francisco – und allein für die neueste Version von **Mafia 2** hat sich die lange Reise nach Kalifornien gelohnt, denn erstmals lässt sich der **GTA**-Konkurrent ausführlich anspielen. In der zehnseitigen April-Titelstory ab Seite 26 verraten wir jede Menge neuer Fakten, zeigen brandneue Screenshots – und als Sahnehäubchen enthält die DVD ein ausführliches Video mit vielen Spielszenen.

**DONNERSTAG | 18. März 2010**

Auf der PC-Games-Heft-DVD verbirgt sich auch in diesem Monat wieder jede Menge Gratis-Spielspaß: Neben der Vollversion **Worldshift** (einem prächtigen Echtzeittaktikspiel, das Sie allein wegen der sehr guten Grafik unbedingt ausprobieren sollten) haben wir das erfolgreiche Online-Rollenspiel **Last Chaos** auf die Scheibe gepackt. Tipp: Auf Seite 39 klebt eine 5-Euro-Paysafecard, die Sie direkt im Spiel einlösen können und die einen optimalen Start in die riesige Fantasy-Welt Iris ermöglicht – dort tummeln sich bereits über 300.000 Spieler.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
**Ihr PC-Games-Team**

## HELDEN DER ARBEIT




**Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.**

Der Namensgeber des „Horn des Monats" ist unser Mann für die wirklich großen Konflikte – seien es **Napoleon**-Schlachten oder hitzige Multiplayer-Gefechte in **Battlefield: Bad Company 2**. Ansonsten ist der PC-Games-Redakteur Dauergast auf internationalen Flughäfen: heute Vancouver, morgen Los Angeles, übermorgen London – Robert Horn ist ständig auf Achse, um direkt vor Ort in den Entwicklerstudios Informationen aus erster Hand für Sie zu ergattern.

## AKTUELL IM HANDEL




**Sonderheft „Rollenspiele"**
Sie spielen **Mass Effect 2**? Dann brauchen Sie dieses Heft. Sie spielen **Dragon Age**? Dann brauchen Sie dieses Heft. Sie spielen **Drakensang: Am Fluss der Zeit**? Dann brauchen Sie dieses Heft. Zu bekommen ist die 100 Seiten starke Rollenspiel-Sonderausgabe für 4,99 EUR beim Händler – und natürlich auf shop.pcgames.de.



**PC Games Sonderheft „Anno 1404: Venedig"**
Nach dem großen Erfolg unserer Spezialausgabe zu **Anno 1404** widmen unsere Strategie-Experten auch dem Add-on **Venedig** ein eigenes Heft. Neben Tipps, Lösungen, Guides und Karten zu Missionen und dem Insel-Editor enthält das Magazin auch ein großes Poster mit den Produktionsketten in der Übersicht.

# INHALT 04/10

## MAGAZIN



## HARDWARE



### THEMA



## SPECIAL

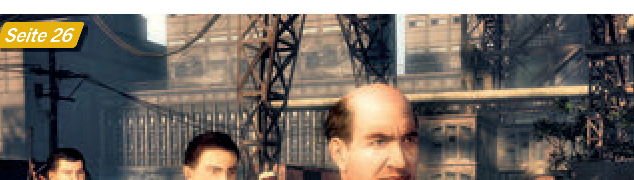


## SERVICE



## VORSCHAU







Seite 26

### MAFIA 2

Endlich durften wir 2K Czechs Action-Hammer selbst anspielen und erklären Ihnen, wie das Kampfsystem funktioniert, stellen die Spielwelt im Detail vor, beschreiben eine Beispielmission ausführlich und erörtern die Vorgehensweise der Polizei von Empire Bay. Außerdem gibt es brandneue Bilder, alles über die Story und die Charaktere sowie ein exklusives Gameplay-Video auf unserer DVD!

Seite 36

### HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Ein Action-Adventure stellt sich vor: Publisher Bethesda und Entwickler Inxile Entertainment gaben uns bei einem Vor-Ort-Besuch erste Einblicke in die Fantasy-Schnetzelei.



Seite 40

### STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Die Beta zu Blizzards Strategie-Hammer ist endlich gestartet: Wir beleuchten nicht nur die Rassen, die Technik und das neue Battle.net, sondern bieten auch ein knackfrisches Interview!



Seite 46

### BLACK PROPHECY

Die Antwort auf **Wing Commander** und **Freelancer** – sie könnte aus Hannover stammen! Unsere Preview beleuchtet nicht nur brandneue Spieldetails, auch die Entwickler äußern sich in einem Interview.



Seite 50

### SID MEIER'S CIVILIZATION 5

Im Herbst schlägt die **Civilization**-Reihe ein langersehntes weiteres Kapitel auf. Wir verraten Ihnen, was Sie von den Neuerungen, etwa beim Kampfsystem, erwarten dürfen.



Seite 52

### SPLINTER CELL: CONVICTION

Wir haben einen ausführlichen Blick auf die PC-Fassung geworfen und sind äußerst angetan: Der neue Sam ist frisch, agil, zielstrebig – aber auch skrupellos und brutal.



Seite 56

### PATRIZIER 4

Mit **Patrizier** kehrt eine Serie zurück, die das Bild der deutschen Wirtschaftssimulationen maßgeblich geprägt hat. Wir waren exklusiv im Studio, um uns den vierten Teil anzusehen.



Seite 60

### TEST DRIVE UNLIMITED 2

Neue Insel, bessere Online-Features und ein frisches Belohnungssystem. Es scheint so, als ob **Test Drive Unlimited 2** seinen Vorgänger übertrifft. Ob das stimmt, verraten wir Ihnen.



Seite 64

### BLUR

Wir haben es in der Vorabversion von **Blur** mit unseren Rennwagen auf der Piste mächtig krachen lassen. Ob Bizarre Creations mit **Blur** einen Treffer landen kann, erfahren Sie in der Vorschau.

# TEST

ab Seite 66




## DIE SIEDLER 7

Entwickler Blue Byte setzt alles auf eine Karte und spendiert der **Siedler**-Serie ein komplett neues Spielsystem. Warum **Die Siedler 7** ein tolles Spiel geworden ist, weshalb uns die Einzelspieler-Kampagne mitgerissen hat und wieso wir fürchten, dass trotzdem zu wenige Menschen das Spiel kaufen werden, erfahren Sie im fünfseitigen Test.



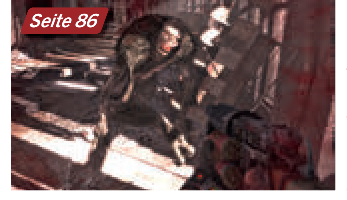

## COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

Goodbye, Sweetheart! Mit **Tiberian Twilight** geht eine der größten Strategie-Serien überhaupt zu Ende. In unserem sechsseitigen Test erzählen wir Ihnen alles über Kane, Klassen, Crawler und den nervigen Online-Zwang.




### ASSASSIN'S CREED 2

Ein episches Action-Abenteuer in sehr guter PC-Umsetzung! Und dennoch dürfte Ubisofts Kopierschutz viele Käufer abschrecken.




### METRO 2033

Das Spiel gehört wohl zu den spannendsten Ego-Shootern der letzen Zeit. Wir verraten Ihnen alles über die Stärken und Schwächen der U-Bahn-Action aus der Ukraine.




### DRAGON AGE: AWAKENING

Millionen Spieler warten sehnsüchtig auf neue Abenteuer in Ferelden – kann Bioware diesen immensen Erwartungen gerecht werden?



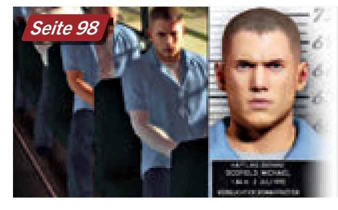

### JUST CAUSE 2

Wir verraten nicht zu viel, wenn wir Ihnen sagen, dass der zweite Teil weitaus besser ist als der Vorgänger. Doch was kann das Tropen-GTA wirklich?




### SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

Die grafisch imposante U-Boot-Simulation entpuppt sich leider als Torpedo-Versager. Lesen Sie im Test, warum!




### PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Schafft es das Gefängnisausbruchs-Action-Adventure, die immense Spannungskurve der Serie einzufangen? Unser Test verrät es.




### TORCHLIGHT

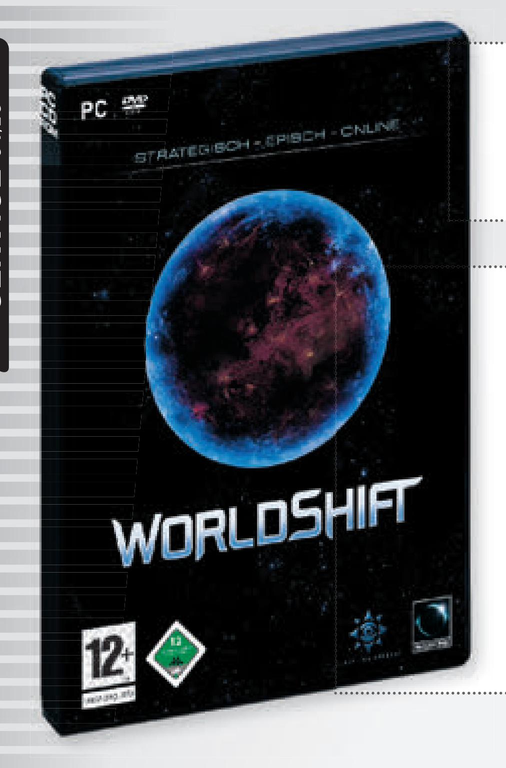
Jowood bringt **Torchlight** als deutsche Box-Version auf den Markt. Ist das Action-Rollenspiel immer noch so packend?




### BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Wir ballerten uns für Sie durch etliche Internet-Schlachten und klären, ob **Bad Company 2** ein echtes **Battlefield** ist und wo es noch hapert.

## SPIELE IN DIESER AUSGABE




# Als Vollversion auf DVD: **Worldshift**

## Fakten zum Spiel im Überblick:

- Läuft auch auf älteren Systemen mit einer CPU ab 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB RAM Windows Vista), 3 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Ati-Radeon-9600- oder Nvidia-Geforce-5800-Grafikkarte ruckelfrei!
- 18 Missionen in der Einzelspieler-Kampagne, zwei Spielmodi über Internet und LAN und neun Szenarien im Koop-Modus
- Cool designte Einzel- und Mehrspieler-Karten
- Tempo- und taktikreiche Schlachten
- Fordernde Bosskämpfe im Koop-Modus
- Mächtige Items als Belohnungen für gewonnene Gefechte
- Das Spiel unterliegt drei Einschränkungen: Es werden keine Mods unterstützt, das Spiel startet nicht unter Windows 7 und sie benötigen einen Internet-Zugang.



**Epischer Kampf um die Erde**
Im ausgehenden 21. Jahrhundert schlägt ein mysteriöses Objekt aus dem All auf der Erdoberfläche ein und löscht die menschliche Zivilisation beinahe aus. Zudem verwandelt das Objekt den Planeten in einen – für Menschen – lebensfeindlichen Ort. Die Story des Spiels setzt lange nach diesem Einschlag ein. Die letzten Menschen kämpfen gegen Mutanten, die sich an die neue Umgebung angepasst haben, und Aliens ums Überleben. Die Mutanten und Aliens hingegen wollen die Vorherrschaft auf dem Planeten erringen.

**Bildgewaltiges Schlachten-Epos**
Trotz verhältnismäßig moderater Ansprüche an die Grafik-Hardware eines PCs wartet **Worldshift** mit einer beeindruckenden visuellen Präsentation auf. Alle Levelkarten wirken sehr plastisch und stecken voller Details, welche die Spielumgebung sehr lebendig erscheinen lassen. Die riesigen und schwer zu überwindenden Bossgegner sind eindrucksvoll in Szene gesetzt und wirken dank guter optischer Effekte sehr imposant – Gleiches gilt für das Mündungsfeuer der verschiedenen Waffenarten und die Explosionen auf dem Schlachtfeld. Ein sehr stimmungsvoller und wuchtiger Soundtrack rundet das erstklassige visuelle Bild, das **Worldshift** abgibt, akustisch sehr gelungen ab.





**Minimalistisch, taktisch und fordernd**
Ganz genreuntypisch für ein Echtzeit-Strategiespiel, gibt es in **Worldshift** keinen klassischen Basenbau, keine absurd großen Einheitenmassen und auch keine endlosen Technikbäume. Tempo, Action und das Spielerlebnis in der Gruppe stehen klar im Vordergrund. So fungiert die Einzelspieler-Kampagne auch als Übungslauf für die Mehrspieler-Gefechte. Wer die Einzelspieler-Missionen erfolgreich absolviert hat, schaltet damit die Karten für das Spiel in der Gruppe frei. Und da geht es actionreich zu Sache – entweder gegeneinander oder gemeinsam gegen mächtige Bossgegner.



GALAKTISCHES ENTERTAINMENT!
STERNHAGEL GÜNSTIG
Mehr Action
Neue Waffen
Atemberaubendes Tempo
PC DVD-ROM
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
USK ab 18
UBISOFT
Erhältlich ab 15.04.
ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360 für 55,-
44,-
TOM CLANCY'S
Splinter Cell Conviction
Art. Nr.: 988 2734
Angebot gültig ab 31.03.10. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.
140x IN DEUTSCHLAND
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de
SATURN




# Last Chaos

- Kostenloses Online-Action-Spiel in einer Fantasy-Welt
- Individuelle Charakter-Entwicklung mit sechs Charakterklassen
- Privates Instanzensystem
- Einzigartiges Herstellungs- und Handelssystem für Items
- Umfangreiche Gilden-Unterstützung
- Pet-System (ein Haustier begleitet den Spieler)

**Karte mit Code für Startguthaben auf Seite 39**





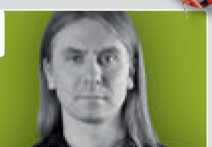

**MOTIVIERENDE ONLINE-MECHANISMEN:**
- Gewaltige Schlachtfelder für mitreißende PvPvE-Schlachten (gleichzeitige Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner und andere Spieler)
- E.R.A.S.: **E**xciting **R**ange of **A**ggressive **B**attle **S**ystem (ermöglicht es, mehrere Gegner innerhalb der eigenen Reichweite zu treffen und auszuschalten)
- Actiongeladene Spielerfahrung mit dem privaten Instanzensystem



**MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:**
- CPU: 1 GHz Intel Pentium III oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 512 MB
- Grafik: Geforce 2 MX/Radeon 7500 (oder vergleichbar)
- Sound: Direct-X-9.0c-kompatible Soundkarte
- Freier Festplattenspeicherplatz: 700 MB
- Betriebssystem: Windows Vista/XP/2000
- Internetanschluss: 56 Kbps (DSL empfohlen)




BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG BZgA



Gewinnspiel zu Guitar Hero: Van Halen auf pcgames.de!

PORTAL 2

# Noch dieses Jahr?

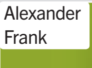



* Bilder stammen aus **Portal 1**



Eine Zeit lang geisterte es als Gerücht durchs Internet, jetzt hat Valve es bestätigt: **Portal 2** kommt. Und das schon gegen Ende dieses Jahres – also drei Jahre nach dem Erscheinen des großartigen Vorgängers. Wie das amerikanische **Gameinformer**-Magazin berichtet, wird Heldin Chell darin mehrere hundert Jahre in die Zukunft geschickt, zurück in das mittlerweile stark verfallene Labor von Aperture Science. Und sie bekommt einen Helfer zur Seite gestellt: Wheatley, ein Persönlichkeitschip, ein Helferlein, ein Begleiterkubus-Ersatz. Und unsere Laborratte kann auch jede Hilfe gebrauchen, denn die Dinge sind komplizierter geworden. Es soll nicht mehr nur um Portale als Durchgänge gehen, vielmehr kommt jetzt auch noch Physik ins Spiel. Saugwirkung, Strudel, Wind, Traktorstrahlen, dynamische Farbe und so weiter – das sind die neuen Spiel-Elemente, die das mehrfach preisgekrönte **Portal**-Konzept gehörig aufbohren werden. „**Portal** war ein Test, **Portal 2** wird ein Spiel!“, freut sich Valves PR-Chef Doug Lombardi, der wie das gesamte Entwicklerteam vom Erfolg des Vorgängers seinerzeit ziemlich überrascht war. „Wir wissen, dass wir jetzt doppelt so viel geben müssen wie zuvor.“ Entsprechend mehr Zeit, Geld und Risikobereitschaft will Valve nun in die eigenständige, vollpreisige Fortsetzung investieren. Auch Freunde des kooperativen Spiels sollen befriedigt werden – ein naheliegender Schritt, immerhin saßen Spieler schon bei **Portal** gerne zu zweit oder dritt vor dem Monitor und suchten nach den elegantesten Rätsellösungen. ❑

Info: www.steampowered.com



**Jürgen meint:**
Heisa, die Ankündigung von **Portal 2** ist eine echte Freudennachricht! Mir hätte es ja schon gereicht, wenn Valve einfach einen schnellen Teil 2 mit etwas längerer Kampagne hinterhergeschoben hätte, aber nein, man will sich mal wieder selbst übertreffen. Hoffen wir mal, dass das gutgeht, mir klingt das nämlich schon fast nach zu vielen frischen Spiel-Elementen. Ich denke, wir werden bald mehr erfahren.

Alexander Frank

**„Liebe Hersteller, kommt es wirklich nicht auf die Länge an?“**

**Metro 2033**, **Bioshock 2**, **Modern Warfare 2** – die Levels der aktuellen Ego-Shooter sind meistens eng und kurz. Im Vergleich zu den einst großen Abschnitten eines **Half-Life 1** könnte man sie fieserweise als ein virtuelles Gefängnis abstempeln. Auch in **Dragon Age: Origins** und **Mass Effect 2** präsentieren sich die einzelnen Abschnitte ... sehr kompakt. Kaum steht mein Held drin, schon geht es am anderen Level-Ende wieder hinaus. Grund für die schrumpfende Level-Größe ist die Parallelentwicklung für Konsolen. PlayStation 3 und Xbox 360 verfügen nicht über die nötige Leistung, um die neueste High-End-Grafik in sehr geräumigen Levels ruckelfrei darzustellen. Deshalb müssen sich die Macher auf den kleinsten gemeinsamen Nenner einigen, sprich: auf die schwächste Hardware. Keine Frage, ich habe meine Xbox 360 natürlich auch lieb, aber wann kann ich endlich wieder in richtig große Welten eintauchen? Spiele wie **GTA 4** oder **Risen** zeigen, dass das geht – sogar auf Konsolen.

GTA 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

# Warum kein Test?

Endlich erscheinen die Add-ons **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** für **Grand Theft Auto 4** auch für den PC. Bereits am 16. April soll es so weit sein. Obwohl wir alles daran setzten, dass wir die beiden Erweiterungen von Rockstars grandiosem Open-World-Gangster-Spiel in dieser Ausgabe testen können, klappte dies leider nicht. Publisher Take 2 konnte uns die fertige Version des Erweiterungspakets nicht rechtzeitig vor Redaktionsschluss zur Verfügung stellen. Somit müssen wir Sie auf kommende Ausgabe vertrösten, in der wir Ihnen dann detailliert verraten, was die harte Rockerbande und der schwule Nachtclubbesitzer Tony taugen. ❑

Info: www.www.rockstargames.de/episodesfromlibertycity

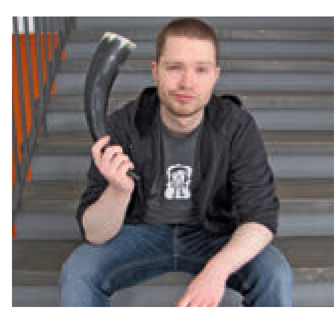



**ÜBERDREHT** | **The Ballad of Gay Tony** treibt bestehende Schwulen-Klischees humorvoll auf die Spitze.

**GEGENSATZ** | Die Rocker aus **The Lost and Damned** gehen deutlich rabiater vor als ihr schwuler Kollege Tony.

HORN DES MONATS*

## FELIX SCHÜTZ



Geographie war wohl noch nie die Stärke von Felix Schütz. In der Vertonung des Videobeitrags zu **Black Prophecy** behauptete er nämlich, dass Entwickler Reakktor seinen Sitz in Hamburg habe. Falsch gedacht, es ist Hannover. Aber gut, fängt ja beides mit „Ha“ an. Unser Kommentar, als Felix zur Strafe alle Landeshauptstädte auswendig lernen musste: „Ha! Ha!“

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

## PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

| Platz | Titel | Publisher | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Battlefield: Bad Company 2 | Electronic Arts | Test in 04/10 | Wertung: 90 |
| 2 | Mass Effect 2 | Electronic Arts | Test in 02/10 | Wertung: 88 |
| 3 | Call of Duty: Modern Warfare 2 | Activision | Test in 13/09 | Wertung: 92 |
| 4 | Dragon Age: Origins | Electronic Arts | Test in 12/09 | Wertung: 91 |
| 5 | Drakensang: Am Fluss der Zeit | dtp | Test in 02/10 | Wertung: 87 |
| 6 | World of Warcraft | Blizzard | Test in 02/05 | Wertung: 94 |
| 7 | Left 4 Dead 2 | Electronic Arts | Test in 01/10 | Wertung: 90 |
| 8 | Anno 1404: Venedig | Ubisoft | Test in 03/10 | Wertung: 90 |
| 9 | Grand Theft Auto 4 | Rockstar Games | Test in 01/09 | Wertung: 92 |
| 10 | Der Herr der Ringe Online | Codemasters | Test in 07/07 | Wertung: 85 |

BORDERLANDS: THE SECRET ARMORY OF GENERAL KNOXX

## Dritter DLC im Test!



Entwickler Gearbox ist fleißig: Nach einem soliden (**The Zombie Island of Dr. Ned**) und einem miserablen (**Mad Moxxi's Underdome Riot**) DLC ist nun schon das dritte Download-Paket für **Borderlands** erschienen. Und das hat es in sich: **The Secret Armory of General Knoxx** ist zweifellos das bislang beste Mini-Add-on für den RPG-Shooter! Für faire 7 Euro gibt's viele frische Inhalte: Die Levelgrenze wird um elf Stufen auf maximal 61 raufgesetzt, Sie können Ihre Helden also weiter ausbauen. Mehrere neue, weitläufige Gebiete in bewährtem Design machen es notwendig, sich deutlich häufiger mit einem Vehikel fortzubewegen. Schade: Die Fahrstrecken sind teilweise zu lang, dadurch stellt sich manchmal etwas Leerlauf ein. Super hingegen: Gearbox spendiert dem DLC geich zwei neue, mächtige Fahrzeuge – davon eines erstmals mit Plätzen für vier Spieler. Neue Gegnertypen, noch mehr Items und ein Schwung frischer, humorvoller Quests runden das umfangreiche Download-Paket ab, sodass man sich locker acht Stunden damit beschäftigen kann – ein Pflichtkauf für **Borderlands**-Fans! ❑

Info: www.borderlandsthegame.com

STAR TREK ONLINE

## Unsere abschließende Wertung



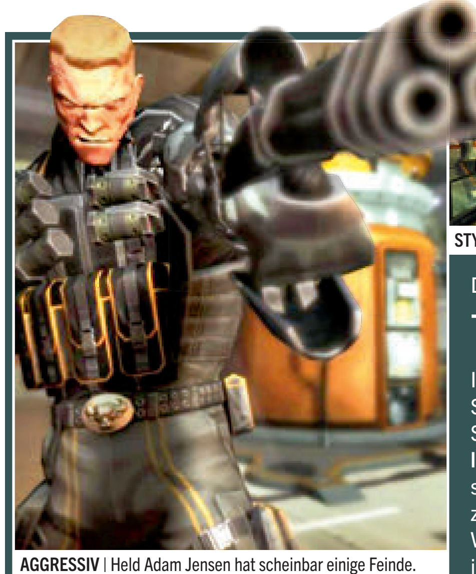
**MAU** | Bodenkämpfe lassen Tiefgang und Tempo vermissen.



**OKAY** | Die taktischen Raumkämpfe zählen zu den Highlights.

Da **Star Trek Online** nach seinem Release mit Bugs und Server-Problemen zu kämpfen hatte, sahen wir letzte Ausgabe noch von einer Wertung ab. Das ambitionierte Online-Rollenspiel bietet zwar eine starke Lizenz, taktische Raumkämpfe und tolle Editoren, leidet aber unter schwachem Balancing und eintönigen Quests. Entwickler Cryptic arbeitet jedoch weiter an Bugfixes, verbessert die Server-Stabilität, liefert neue Inhalte – auf längere Sicht ist **Star Trek Online** vielleicht eine Empfehlung wert. Aktuell lautet unsere Wertung jedoch nur: 70. ❑

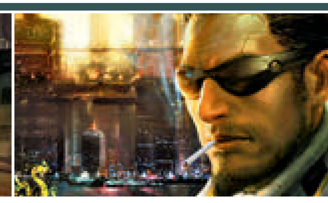
Info: www.startrekonline.com



AGGRESSIV | Held Adam Jensen hat scheinbar einige Feinde. Was die Kerle von ihm wollen, das verraten die Entwickler nicht.







**STYLISH** | Die ersten Artworks und Screenshots zu **Deus Ex 3** wirken stimmig. Ob der Titel die Reihe würdig fortführt und die Fans überzeugt?

DEUS EX 3: HUMAN REVOLUTION

## Trailer stellt Helden genauer vor

Im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco (vom 9. bis 13. März) hat Publisher Square Enix ein Video zu **Deus Ex 3: Human Revolution** veröffentlicht, das den Helden Adam Jensen vorstellt. Der Kerl scheint bionisch verändert zu sein, hat ein Auge, mit dem er Gegner durch Wände erspähen kann, und eine versteckte Klinge im Arm. Allerdings plagen den Armen Albträume und fiese Schergen haben es auf ihn abgesehen. Was genau dahintersteckt, verrät das Filmchen nicht. Dagegen stellt Stephane D'Astous, Chef vom Entwicklerstudio Eidos Montreal, in Aussicht, dass man bemüht sei, **Deus Ex 3** so zu konzipieren, dass man ein größeres Publikum erreiche, allerdings ohne die Fans damit zu enttäuschen. Es bleibt also spannend. Wann das Spiel erscheint, steht bislang aber nicht fest. ❑

Info: www.pcgames.de/aid,700068/

TORCHLIGHT

## PC Games im Studio

Der österreichische Publisher Jowood bringt das Action-Rollenspiel **Torchlight** nach Deutschland (Test auf Seite 101). Seit dem 30. März steht der Titel, der Anfang des Jahres schon als Download über Steam erschien, auch in einer Box-Version im Handel. Jowood hat **Torchlight** eine komplett deutsche Version spendiert und brauchte dafür auch deutsche Sprecher. An der Vertonung haben unter anderem Sandra Schwittau (die Stimme von Bart Simpson) mitgewirkt. Überraschend erhielt auch PC Games eine Einladung zum Vertonungstermin. Also reiste Volontär Christian Schlütter nach München zum Studio 30400, um dem Alchemisten eine Stimme zu verleihen. Was dabei herauskam, sehen Sie im Video auf unserer Heft-DVD. ❑

Info: www.jowood.com



**LAIENSCHAUSPIEL** | Im Studio konnte PC-Games-Volontär Christian Schlütter sich selbst als Sprecher versuchen.

DIVINITY 2: FLAMES OF VENGEANCE

## Add-on angekündigt



**MÄCHTIG** | Im Add-on dürfen Sie den Helden stärker ausbauen als im Hauptspiel.

Im September 2010 erscheint das Add-on **Flames of Vengeance** für **Divinity 2**. Dieses schließt direkt an das Hauptspiel an. Es verschlägt den Helden abermals nach Aleroth, der Hauptstadt von Rivellon. Diese wird von Bösewicht Damian belagert, der immer mehr an Macht gewinnt; mit dem fiesen Kerl bekommen Sie es also erneut zu tun. Für das Add-on legen die Entwickler den Fokus auf die Kernelemente eines Rollenspiels, nämlich Quests und Charakterentwicklung, aber auch die gewohnten Drachenflug-Passagen sind wieder mit von der Partie. Larian Studios gibt Ihnen zudem die Möglichkeit, die vielen Fähigkeiten Ihres Schützlings besser auszubauen und zu nutzen. Außerdem sollen Ihre Entscheidungen mehr Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben. **Flames of Vengeance** soll eine Spielzeit von etwa 15 Stunden umfassen und für einen Preis von etwa 30 Euro in den Laden kommen. ❑

Info: www.divinity2.de

# GDC 10 – News von der Entwicklermesse

Vom 9. bis zum 13. März trafen sich Journalisten und Spielemacher aus aller Welt in San Francisco. Der Grund des internationalen Massenauflaufs: die Games Developers Conference 2010 (kurz: GDC). Diese Messe unterscheidet sich traditionell stark von der E3. Denn bei der GDC steht Fachsimpelei rund um das Thema „Wie entwickele ich Software?" im Mittelpunkt. PC Games war ebenfalls vor Ort und traf sich mit Branchengrößen wie Peter Molyneux, Lorne Lanning oder dem Bioware-Produzenten Fernando Melo. Einige Spiele-Neuankündigungen gab es ebenfalls zu bestaunen: So zeigte beispielsweise LucasArts die aufgebohrte Special Edition zu **Monkey Island 2**, Activision präsentierte indes die Gangster-Action **True Crime**. Die wichtigsten Trends der GDC 2010 haben wir für Sie unten zusammengefasst. ❑

Info: www.gdconf.com

**FÜR INSIDER** | An den Ständen werden die neuesten Tools und Techniken für Spielemacher vorgeführt.

**HEIMATKUNDE** | Selbst der Freistaat warb um die Gunst der Messebesucher – mit mäßigem Erfolg.

## Die Trends der Messe

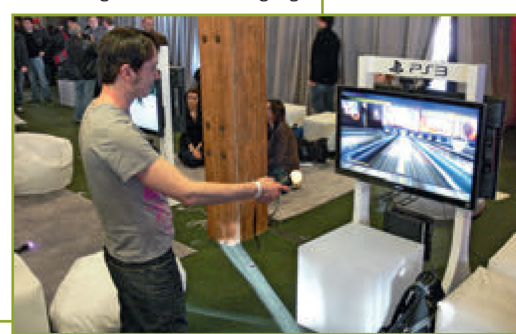
**Nach zig Insider-Gesprächen mit Entwicklern sind wir sicher: Diese drei Dinge werden die Software-Saison 2010 bestimmen!**

### 1 SPIELEN IN DREI DIMENSIONEN

Der grandiose Erfolg des Kinofilms **Avatar** hat den Weg bereitet, nun zieht die Spielebranche nach: 3D gehört die Zukunft – so der Tenor zahlreicher GDC-Aussteller. Unter anderem präsentierte Crytek die räumlichen Fähigkeiten seiner neuen Grafikengine. Außerdem macht Sony die PlayStation 3 per Software-Update fit fürs 3D-Zeitalter. Allerdings ist die neue Wundertechnik noch lange nicht perfektioniert – und die für den 3D-Genuss benötigten Brillen sehen immer noch Banane aus.

### 2 BEWEGUNGSSTEUERUNG

Das Geschäft mit Casual-Spielen ist ein sehr lukratives. Ergo wollen nun sämtliche Hersteller ein möglichst dickes Stück vom Oma-Opa-Tante-Kuchen abhaben. Besonders Sony will offenbar endlich aus der Core-Ecke heraus und zeigte einen PS3-Bewegungscontroller mit dem sinnigen Namen **Move**: Wir sparen uns an dieser Stelle eine genaue Erklärung, denn der Fuchtelstab ist eine dreiste Kopie des erfolgreichen Nintendo-Wii-Controllers. Und auch die passende Software lockt keinen PC-Zocker vor die HD-Glotze: Minispiel-Sammlungen, Boxen, Tischtennis, Bowling – ernüchternd einfallslos.



### 3 SPIELE MIT KOOP-MODUS

Die Zukunft ist nicht einsam, sondern zweisam: Denn nahezu alle Spiele, die uns im Rahmen der Messe präsentiert wurden, verfügten über einen Koop-Modus. Paradebeispiel: Das Fantasy-Abenteuer **Hunted: The Demon's Forge** (siehe Vorschau auf Seite 36) aus dem Hause Bethesda. Auch die Herren links zeigten uns ein Spiel, das voll auf Kooperation zwischen zwei Helden setzt. Allerdings dürfen wir leider noch nicht verraten, welcher Titel gemeint ist – mehr dazu in der nächsten PC Games.





F1 2010

## Comeback der Königsklasse

Acht Jahre ist es her, dass mit **F1 2002** zuletzt ein Formel-1-Spiel für den PC erschien. Im September feiert die Königsklasse des Motorsports mit **F1 2010** ihr Comeback. Bei einem Studiobesuch verrieten uns die Rennspiel-Experten von Codemasters, dass **F1 2010** nicht einfach nur ein Rennspiel mit Formel-1-Lizenz inklusive aller Strecken, Fahrer, Teams und Fahrzeuge wird. Vielmehr nahmen sich die Entwickler in puncto Präsentation mit **Race Driver: Grid** ein anderes Rennspiel aus dem eigenen Haus zum Vorbild. Sie sehen das Geschehen daher nicht nur während der Rennen aus der Sicht eines Formel-1-Piloten, sondern auch was im Fahrerlager abgeht. Letzteres ist wie in **Grid** die Schaltzentrale des Spiels. Leider bekamen wir während unseres Besuchs nicht die PC-Version zu sehen, sondern die Xbox-360-Fassung. Diese sah für Konsolenverhältnisse sehr gut aus, von der PC-Version erwarten wir aber mehr. Immerhin basiert die Technik auf Codemasters' EGO Engine, die zuletzt **Dirt 2** zu einem Augenschmaus machte. Zudem versprechen die Entwickler Tag- und-Nacht-Wechsel sowie bahnbrechende dynamische Wettereffekte. ❑

Info: http://www.codemasters.de/games/?gameid=3223

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

## Erfrischende Aussichten

Der letzte Teil der kultigen **Tomb Raider**-Reihe, **Underworld**, verkaufte sich trotz sehr ordentlicher Qualität schlecht. Die Serie ist anscheinend erneut in einer Sackgasse angelangt, das bisherige Konzept ausgelutscht. In der Folge wagen die Entwickler Crystal Dynamics einen mutigen Schritt und zwängen die britische Archäologin in ein völlig neues Gameplay-Korsett. Noch immer erforschen Sie alte Tempel und Grabmäler, meistern tödliche Fallen und Sprungeinlagen und erwehren sich allerlei Feinde. Neuerdings findet das Ganze allerdings aus einer isometrischen Draufsicht statt aus der gewohnten Schulterperspektive statt. Obendrein bekommen Sie einen Koop-Partner zur Seite gestellt, was frische Rätsel ermöglicht. Laras neuester Streich kostet rund 15 Euro und erscheint bereits diesen Sommer als Download-Version. ❑

Info: www.laracroftandtheguardianoflight.com




**PARTNER** | Falls Sie im Koop-Modus losziehen, übernimmt einer der Spieler die Rolle des Mayas Totec.

# SPIELE UND TERMINE 04/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, wann wir zu den Top-Titeln Vorschauen im Heft hatten! (Änderungen vorbehalten)

**Legende:** ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

| | SPIEL | GENRE | PUBLISHER | RELEASE | VORSCHAU |
|---|---|---|---|---|---|
| | Alan Wake | Action-Adventure | Microsoft | Nicht bekannt | 07/05, 08/05 |
| ▶ | Alpha Protocol | Action-Rollenspiel | Sega | 28. Mai 2010 | 07/08, 02/09, 09/09 |
| | Arcania: A Gothic Tale | Rollenspiel | Jowood | Ende 2010 | 06/08, 11/08, 02/09 |
| Seite 80 | Assassin's Creed 2 | Action-Adventure | Ubisoft | 4. März 2010 | 06/09, 07/09, 12/09 |
| | Battlefield: Bad Company 2 | Ego-Shooter | Electronic Arts | 4. März 2010 | 06/09 |
| Seite 46 | Black Prophecy | Action-MMO | Gamigo | November 2010 | 04/10 |
| Seite 64 | Blur | Rennspiel | Activision | 2010 | 04/10 |
| ▶ | Brink | Ego-Shooter | Bethesda | Herbst 2010 | 08/09, 09/09 |
| Seite 74 | Command & Conquer 4: Tiberian Twilight | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts | 18. März 2010 | 09/09, 10/09, 12/09 |
| | Crysis 2 | Ego-Shooter | Electronic Arts | 4. Quartal 2010 | — |
| | Dead Space 2 | Action-Adventure | Electronic Arts | 1. Quartal 2011 | 01/10 |
| | Deus Ex 3 | Action-Adventure | Square Enix | Nicht bekannt | — |
| | Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Blizzard | Nicht bekannt | 09/08, 12/08, 02/09, 11/09 |
| Seite 68 | Die Siedler 7 | Aufbau-Strategie | Ubisoft | 25. März 2010 | 11/09 |
| | F1 2010 | Rennspiel | Codemasters | September 2010 | — |
| | Fallout: New Vegas | Rollenspiel | Bethesda | Herbst 2010 | — |
| | Ghost Recon: Future Soldier | Ego-Shooter | Ubisoft | 4. Quartal 2010 | — |
| | Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | NC Soft | 2010 | 05/07, 08/08 |
| | Haunted | Adventure | Nicht bekannt | 2010 | 01/09, 09/09 |
| | Homefront | Ego-Shooter | THQ | 2010 | 08/09 |
| Seite 36 | Hunted: The Demon's Forge | Action-Adventure | Bethesda | Nicht bekannt | 04/10 |
| Seite 94 | Just Cause 2 | Action | Square Enix | 26. März 2010 | 04/08, 04/09, 09/09 |
| ▶ | Kane & Lynch 2 | Action | Square Enix | 27. August 2010 | 01/10 |
| Seite 26 | Mafia 2 | Action-Adventure | Take 2 | 3. Quartal 2010 | 11/07, 04/09, 07/09, 04/10 |
| | Max Payne 3 | Action-Adventure | Take 2 | 2010 | 09/09 |
| | Medal of Honor | Ego-Shooter | Electronic Arts | Herbst 2010 | 02/10 |
| Seite 86 | Metro 2033 | Ego-Shooter | THQ | 16. März 2010 | 12/08, 13/09 |
| Seite 56 | Patrizier 4 | Wirtschaftssimulation | Kalypso | September 2010 | 04/10 |
| | Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten | Action-Adventure | Disney Interactive | 4. Quartal 2010 | — |
| | Prince of Persia: Die vergessene Zeit | Action-Adventure | Ubisoft | Mai 2010 | 02/10 |
| | Rage | Ego-Shooter | Bethesda | 2010 | 09/09 |
| ▶ | R.U.S.E. | Echtzeit-Strategie | Ubisoft | 3. Juni 2010 | 05/09, 10/09 |
| Seite 96 | Silent Hunter 5 | Simulation | Ubisoft | 4. März 2010 | 02/10 |
| | Singularity | Ego-Shooter | Activision | 3. Quartal 2010 | 04/09 |
| Seite 52 | Splinter Cell: Conviction | Action-Adventure | Ubisoft | 13. April 2010 | 08/07, 08/09, 01/10, 04/10 |
| | Split/Second: Velocity | Rennspiel | Disney Interactive | 2. Quartal 2010 | 05/09 |
| Seite 40 | Starcraft 2: Wings of Liberty | Echtzeit-Strategie | Blizzard | 2010 | 08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09, 04/10 |
| | Star Wars: The Old Republic | Online-Rollenspiel | Electronic Arts | Nicht bekannt | 01/09, 08/09, 13/09 |
| Seite 60 | Test Drive Unlimited 2 | Rennspiel | Namco Bandai | 3. Quartal 2010 | 04/10 |
| | The Witcher 2: Assassins of Kings | Rollenspiel | Nicht bekannt | Nicht bekannt | — |
| | Two Worlds 2 | Rollenspiel | Zuxxez | 2. Quartal 2010 | 01/10 |
| | Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising | Echtzeit-Taktik | THQ | 12. März 2010 | 11/09 |
| | World of Warcraft: Cataclysm | Online-Rollenspiel | Blizzard | 2010 | 11/09 |

ONLIVE

## Beginn einer Revolution?

Auf der diesjährigen GDC debütierte unter anderem der Internetdienst Onlive, der mittels Streaming-Technologie über das Internet Hochglanzgrafik auf schwächeren PCs ermöglichen soll. Der heimische Rechenknecht überträgt dabei Tastatur- und Mauseingaben an ein Server-Zentrum. Dort läuft das eigentliche Spiel und wird als Video- und Audiodatei zum Spieler zurückgeschickt. Der US-Start steht aktuell für den 17. Juni an, 2011 sollen Europa und Asien folgen. Zu Beginn bietet Onlive fünf Toptiel – darunter **Mass Effect 2**, **Assassin's Creed 2** und **Metro 2033** – und erfordert Windows Vista. Versionen für Windows 7 und Mac werden noch dieses Jahr nachgereicht. Zu guter Letzt der Preis: 15 Dollar pro Monat plus weitere Gebühren für das Mieten oder Kaufen eines Titels. ❑

Info: www.onlive.com




**BEWÄHRUNGSPROBE** | Ob sich Onlive bei den angedachten Preisen tatsächlich durchsetzt? Diesen Sommer werden wir es wohl erfahren …




**ONLINE-ZWANG** | Viele Einzelspieler-Titel setzen eine Internet-Verbindung voraus. **Assassin's Creed 2** sogar eine dauerhafte.

# Kopierschutz mit Onlinezwang

**Von:** Alexander Frank

Neue Kopierschutzmaßnahmen von Ubisoft und Electronic Arts empören Käufer.

PC-Games-Redakteur Stefan Weiß ist für gewöhnlich ein ruhiger, geduldiger Mensch. Außer bei seinem Test von **Silent Hunter 5** (Seite 96). An jenem Tag durchdringt sein lautes Fluchen den sonst nur selten vom typischen Büroalltag abweichenden Lärmpegel. Auf die fragenden Blicke der übrigen Redakteure folgt wenige Minuten später eine erklärende E-Mail mit dem Betreff „Ubisoft-DRM! Ich krieg die Krise!". Darin ein Bild einer Fehlermeldung. Sie liest sich wie folgt: „Zum Spielen dieses Spiels benötigen Sie eine Internetverbindung. Verbindung zu Ubisoft-Masterservern fehlgeschlagen. Überprüfen Sie Ihre Internetverbindung und versuchen Sie es erneut." Und Stefans Text dazu: „Mann, Ubi, die Internetverbindung steht hier mit 'ner 1a-Standleitung wie der Spargel auf dem Feld, ihr [zensiert]!!! Steckt [den Rest des Satzes mussten wir ebenfalls zensieren]!!!" Stefan ist nicht der einzige Spieler, der sich an jenem und mehreren weiteren Tagen über den neuen Kopierschutz ärgert.

**Die Käufer** von **Assassin's Creed 2**, **Die Siedler 7**, **Silent Hunter 5** oder **Command & Conquer 4** haben es bereits mitbekommen: Diese Spiele verlangen nicht nur eine aktive Internetverbindung zur einmaligen Aktivierung, sondern eine permanente zum Spielen. Sogar für den Einzelspieler-Modus. Zuvor muss der Käufer einen Account bei Ubisoft oder Electronic Arts anlegen

## INTERVIEW MIT DEM RECHTSANWALT STEPHAN MATHÉ

### „Auf die Kundenzufriedenheit kommt es an"

**PC Games:** Kann der Käufer Spiele wie **Assassin's Creed 2** zurückgeben, wenn die Ubisoft-Server ausfallen und er das Spiel deshalb stundenlang nicht spielen kann? Oder wenn der Hersteller nach einigen Jahren die Server abschaltet?

**Mathé:** „Es kommt rechtlich darauf an, ob das Spiel aufgrund des Ausfalls als mangelhaft zu bewerten ist. Ein Mangel liegt vor, wenn die Ist- von der Sollbeschaffenheit abweicht – also wenn ich nicht das bekomme, was ich hätte bekommen sollen. Beim Kauf eines Spiels ist es essenziell, dass es auch funktioniert. Sorgt ein Serverausfall dafür, dass ich stundenlang nicht spielen kann, ist das ein klarer Mangel. Ich kann dann meine Käuferrechte geltend machen. Da es ja am Server liegt und daher dem Händler nicht möglich ist, mir ein funktionierendes Spiel zu beschaffen, kann ich das Spiel zurückbringen und erhalte mein Geld zurück."

**PC Games:** Das Urteil zum Weiterverkauf (siehe rechts) ist gesprochen. Aber lässt sich daraus eine Analogie auf die Account-Bindung von Ubisoft und EA ableiten, sprich: von Herstellern, die ihre Produkte nicht online, sondern primär im Handel vertreiben?

**Mathé:** „Das Urteil ist zwar gesprochen, aber die Begründung wurde noch nicht veröffentlicht. Daher kann man leider nicht nachvollziehen, wie der Bundesgerichtshof sein Ergebnis begründet. Im Urheberrecht gibt es grundsätzlich den Erschöpfungsgrundsatz. Das heißt: Ein einmal in der EU verkauftes Werkexemplar darf frei weiterverkauft werden. Diesem Grundsatz widerspricht anscheinend das aktuelle Urteil. Ich gehe davon aus, dass zumindest Datenträger nach wie vor weiter verkaufbar sind und die Bindung an Accounts zukünftig insgesamt weiter rechtlich umstritten sein wird."

**PC Games:** Auf der Spielepackung fehlt der explizite Hinweis darauf, dass das Spiel nach der Konto-Bindung nicht weiterverkauft werden kann. Ebenso der Hinweis darauf, dass man auch sein Konto nicht weiterverkaufen kann. Kann der Käufer derart geschützter Spiele gegen die Hersteller klagen?

**Mathé:** „Die Frage ist, ob ein Käufer mit dieser Bindung rechnen muss. Da derartige DRM-Systeme inzwischen in der Gamer-Community bekannt sind, muss man davon wohl ausgehen. Dann würde auch kein Mangel vorliegen. Aus Gründen der Fairness würde ich dem Hersteller dennoch empfehlen, derartige Informationen auf der Packung zu benennen. Das fördert vor allem auch die Kundenzufriedenheit – und darauf sollte es ankommen."

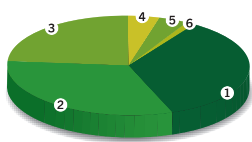


Rechtsanwalt Stephan Mathé (36) ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz, Lehrbeauftragter für Medienrecht und Partner der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei „Rode + Mathé Rechtsanwälte", die sich auf die Beratung von Mandanten der Games-Branche spezialisiert hat.

## DAS DENKEN UNSERE LESER (STAND: 16. MÄRZ 2010)

**Wir haben auf unserer Webseite (www.pcgames.de) eine Umfrage zu dem Thema Online-Zwang gestartet. Ergebnis: Der Kopierschutz von Assassin's Creed 2, Command & Conquer 4 & Co. kommt nicht gut an.**

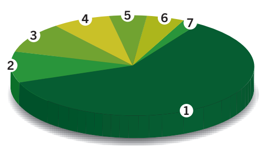
**Ständige Internet-Verbindung, selbst für Einzelspieler-Titel. Was halten Sie davon?**



❶ Im Einzelspieler-Modus online sein müssen? Frechheit! . . . . . . . . . . 35%
❷ Gerade dieser Kopierschutz treibt ehrliche Käufer zur Piraterie! . . 32%
❸ Ich sehe es kritisch – wegen Datenschutz/Server-Erreichbarkeit/weil ich offline spielen will. . . . . . . . . . . 24%
❹ Kein Problem, mein Rechner ist ohnehin ständig online. . . . . . . . .4%
❺ Andere Meinungen . . . . . . . . . . .4%
❻ Endlich wird was gegen die Piraterie getan! . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .1%

➡ Mehr als 90 % der Teilnehmer sind – milde gesagt – nicht begeistert, …

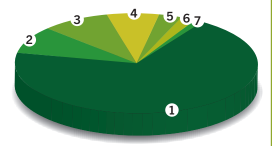
**Würden Sie ein Spiel mit einem solchen Kopierschutz kaufen?**



❶ Nein, ich will selbst entscheiden, wann ich online gehe. . . . . . . . . 60%
❷ Ja, für mein Lieblingsspiel nehme ich den Online-Zwang in Kauf. . . . . 10%
❸ Andere Meinungen . . . . . . . . . . 10%
❻ Ja, aber ich würde einen „Crack" benutzen. . . . . . . . . . . . . . . . . . . .8%
❹ Nein, weil ich das Spiel später nicht gebraucht verkaufen kann. . . . . . .5%
❺ Habe so ein Spiel schon gekauft. 5%
❼ Ja, ich sehe in dem Kopierschutz kein Problem. . . . . . . . . . . . . . . . . . . .2%

➡ … allerdings wollen nur 65 % von dem Kauf eines solchen Spiels absehen.

**Hatten Sie technische Probleme, die auf den neuen Kopierschutz zurückzuführen waren?**



❶ Ich nutze derart geschützte Spiele nicht. . . . . . . . . . . . . . . . 69%
❷ Nein, keine Probleme. . . . . . . . . . .9%
❸ Die Serververbindung war unterbrochen. . . . . . . . . . . . . . . . .9%
❹ Ich konnte mich nicht einloggen. 7%
❺ Ich konnte mich nicht registrieren/ das Spiel aktivieren. . . . . . . . . . . .3%
❻ Andere Meinungen . . . . . . . . . . . .2%
❼ Ich konnte keine Spielstände laden. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .1%

➡ Zwei Drittel der Teilnehmer, die solche Spiele gekauft haben, hatten Probleme mit dem Kopierschutz.

und sein Spiel damit dauerhaft verknüpfen. Erst nach dieser Prozedur startet das Vergnügen. Bricht die Internetverbindung beim Daddeln aus irgendwelchen Gründen ab, pausiert das Spiel. Im Fall von **Assassin's Creed 2** setzt das Programm den Fortschritt des Spielers zur letzten gespeicherten Stelle zurück. Erst nach einem Patch konnte der Spieler sein Abenteuer genau dort aufnehmen, wo ihn das Spiel rausgeworfen hat.

Diese rigorosen Maßnahmen begründen die Hersteller zunächst mit vermeintlichen Vorteilen für den Käufer: Man könne das erworbene Spiel ja nun auf beliebig vielen Rechnern installieren. Man könne auch von einem beliebigen Rechner auf seine Spielstände zugreifen, da diese ja online gespeichert sind. Erst gegen Ende des offiziellen Fragenkatalogs von Ubisoft taucht das Wort „Piraterie" auf, obwohl es eigentlich genau darum geht: Raubkopien verhindern.

Ansätze in diese Richtung sind nicht neu. Wer etwa in den Genuss der sogenannten DLCs (Add-ons zum Herunterladen) für **Dragon Age: Origins** oder **Mass Effect 2** kommen möchte, muss diese Inhalte ebenfalls fest an ein Benutzerkonto binden. Und bei Valves

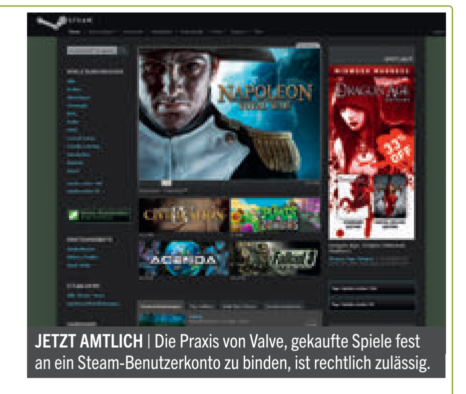
## GERICHTSURTEIL

**Spiele, die man über Valves Online-Plattform Steam erwirbt, sind fest an den Account des Käufers gebunden. Sie können weder weiterverkauft noch verschenkt werden. Das ist rechtens.**

Der Bundesverband der Verbraucherzentralen (vzbv) mahnte schon 2007 mehrere Spielehersteller ab, weil diese in ihren Lizenzbedingungen das Anfertigen von privaten Kopien untersagten. Auch in der festen Bindung der gekauften Spiele an ein Benutzerkonto sah der vzbv eine Benachteiligung des Kunden und verklagte deshalb den Steam- und **Half-Life**-Entwickler Valve vor dem Bundesgerichtshof.

Dessen Urteil: Die Vorgehensweise von Valve ist rechtens. Eine schriftliche Urteilsbegründung steht noch aus, weshalb man noch nicht von einem Präzedenzfall sprechen kann.

Wer also seine Spiele über Steam erwirbt, kann sie auch weiterhin nicht verkaufen. Dasselbe gilt auch für Titel, die zwar über den regulären Handel erhältlich sind, aber bei ihrer Installation den Dienst Steam voraussetzen (etwa das kürzlich erschienene **Metro 2033**). Ein Verkauf des Benutzerkontos ist ebenfalls untersagt. Ganz abgesehen davon gestaltet er sich schwierig – gerade bei mehreren Spielen, die an ein und denselben Account geknüpft sind. Gibt man (von Valve unerwünschterweise) seine Steam-Benutzerdaten an einen Dritten weiter, hat jener Zugriff auf sämtliche mit diesem Konto verbundenen Spiele. Der Verkäufer selbst kann kein einziges davon behalten.



**JETZT AMTLICH** | Die Praxis von Valve, gekaufte Spiele fest an ein Steam-Benutzerkonto zu binden, ist rechtlich zulässig.

Ob die Verbraucherschützer nach diesem Urteil aufgeben, bleibt zumindest bis zur schriftlichen Urteilsbegründung des Bundesgerichtshofs ungewiss.

INTERVIEW MIT UBISOFTS MARKETING DIRECTOR **BENEDIKT SCHÜLER**

# „Bisher ist **Assassin's Creed 2** nicht ‚gecrackt' worden."

**PC Games:** Käufer, die über keine stabile Internetverbindung verfügen (etwa weil sie Probleme mit WLAN oder einen schlechten Internet-Provider haben), können künftig keine Titel von Ubisoft spielen. Was sagen Sie zu dieser These?
**Schüler:** „Spiele stoppen erst, wenn die Internetverbindung sekundenlang unterbrochen ist. Die Internetverbindung muss schon extrem unstabil sein, um


Benedikt Schüler (44), Marketing Director von Ubisoft.

das Gameplay zu beeinflussen. Bei der Entwicklung unseres Systems (OSP) wurden solche Bedenken mit einbezogen."
**PC Games:** Frühere Ubisoft-Titel (etwa **Die Siedler 6**) konnte man offline spielen, sobald das Spiel einmalig online aktiviert wurde. Warum sind Sie nicht bei diesem Kopierschutz geblieben?
**Schüler:** „Weil diese Art des Kopierschutzes viel einfacher zu knacken ist. Das neue System bietet außer den Zusatz-Services einen Schutz unserer Spiele, der viel komplexer ist als die einfache Online-Aktivierung. Bislang sind unsere Neuerscheinungen **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** – trotz anderslautender Gerüchte – ja auch nicht ‚gecrackt' worden."
**PC Games:** Schon nach einem einmaligen Spielen kann das Spiel nicht weiterverkauft werden – etwa gebraucht bei Ebay. Warum erlauben Sie Ihren Kunden nicht, das Spiel weiterzuverkaufen?
**Schüler:** „Es ist unser Ziel, gegen Piraterie anzutreten. Der Gebrauchtmarkt hat bei der Entwicklung des neuen Systems keine Rolle gespielt."
**PC Games:** Die Konsolenversionen eines **Assassin's Creed 2** kann man aber gebraucht weiterverkaufen. Warum können es nur die Nutzer der PC-Fassung nicht? Wird das zukünftig auch auf Konsolen unterbunden?
**Schüler:** „Wie gesagt, der Wiederverkauf spielte für uns keine Rolle. Daher ist auch eine Änderung im Konsolensektor nicht geplant."
**PC Games:** Werden die künftig veröffentlichten Budget-Versionen Ihrer Spiele ebenso an den Online-Service Ubi.com gebunden sein?
**Schüler:** „Ja."
**PC Games:** Einige Spieler beklagen sich über Server-Ausfälle. Wie wollen Sie diese Probleme in der Zukunft vermeiden?
**Schüler:** „Unsere Teams arbeiten 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche, um den Server-Betrieb zu gewährleisten. Die Server-Ausfälle am ersten Wochenende, seitdem das System für Endkunden in Betrieb ist, gingen auf verschiedene Hacker-Angriffe zurück. Wir haben alles getan, um die Server und die Datensicherheit zu schützen, so wie wir es auch in Zukunft machen werden. Von den Ausfällen waren hauptsächlich Kunden betroffen, die sich neu einloggen wollten. 95 Prozent der Spieler waren von den Angriffen nicht beeinträchtigt."
**PC Games:** Plattformen wie Steam verkomplizieren den Kopierschutz, weil das Spiel ja dadurch gleich an zwei Accounts gebunden wird (Steam **und** Ubi.com). Ist das nicht zu umständlich?
**Schüler:** „Ubi.com bietet ja noch mehr als die Anmeldung zum OSP. Die Plattform war ja bereits früher eine Anlaufstelle für Mehrspielerpartien und unser Forum. Ganz wichtig ist auch, dass die Spieler mit ihrem Ubi.com-Account unseren Uplay-Service erreichen und zusätzliche Spielinhalte aktivieren können. Im Spielverlauf gewinnt man etwa für das Erreichen bestimmter Spielabschnitte Uplay-Punkte, die man dann gegen weitere Inhalte einlösen kann. Ein Beispiel: Wer die Einzelspieler-Kampagne in **Die Siedler 7** beendet, bekommt 40 Uplay-Punkte. Diese 40 Punkte kann man in **Die Siedler** dann gegen eine Extra-Mehrspielerkarte einlösen oder in einem ganz anderen Spiel, etwa **Splinter Cell: Conviction** für die Xbox 360."

Online-Plattform Steam ist diese Praxis ohnehin seit Jahren gängig. Nur den dauerhaften Online-Zwang gab es bisher nicht. Dieser Zwang und die Tatsache, dass die Kopierschutz-Server von Ubisoft an einigen Tagen nicht erreichbar waren, brachten viele Käufer auf die Palme. Ubisoft gelobte zwar Besserung und versprach jedem an besagten Tagen betroffenen Käufer eine persönliche Entschädigung, dennoch bestrafen aufgebrachte Kunden das an sich sehr gute **Assassin's Creed 2** mit niedrigsten Wertungen. Während unser Online-Auftritt pcgames.de eine Wertung von 88 Prozent zeigt, prangt daneben eine deutlich niedrigere User-Wertung von 68 Prozent – zurückzuführen auf den Kopierschutz, wie die zugehörigen Kommentare zeigen.

**Ein illegaler Crack** soll die Spiele auch offline lauffähig machen. Bei solchen Meldungen und den zugehörigen Dementi seitens der Hersteller bejubelt die kopierschutzgeplagte Community die Cracker groteskerweise als Helden und Bewahrer der Entscheidungsfreiheit. Manche Käufer künden in Foren sogar an, keine Spiele mehr von Ubisoft und EA zu kaufen. Stattdessen wollen sie künftig die „gecrackten" Versionen aus dem Netz ziehen. Der Online-Kopierschutz ist keine Rechtfertigung für Raubkopiererei, aber die Wut der Käufer dennoch nachvollziehbar.

Ubisoft begründete den Serverausfall mit Hacker-Attacken. Viele Käufer halten das für eine Ausrede, passen doch die Hacker genau wie die Raubkopierer perfekt in das Feindbild der Hersteller. Vielmehr sei der Service von Ubisoft unfähig, eigene Server zu schützen, und überhaupt sei der Firma der zahlende Kunde egal. Unser Kollege Stefan Weiß hat indes überlegt, sein **Silent Hunter 5** loszuwerden. Doch zumindest verschenken oder weiterverkaufen kann er es nicht. Die feste Bindung an seinen Account schließen diese beiden Möglichkeiten aus … Stefan flucht wieder. ❑

## PROBLEME ANDERER KOPIERSCHUTZMASSNAHMEN

**Ubisofts und EAs Online- und Account-Bindung sind keinesfalls eine reine Schikane. Denn frühere Kopierschutzmethoden haben versagt.**

Securom, Starforce, Tagés, Safedisc – die Kopierschutzmechanismen bei Computerspielen arbeiten auf verschiedene Arten, haben allerdings eines gemein: Die meisten damit geschützten Produkte wurden geknackt. Oft dauerte es nur Tage (wenn nicht gar Stunden) nach der Veröffentlichung entsprechender Spiele, bis auf einschlägigen Webseiten Download-Links zu ihren vom Kopierschutz befreiten Versionen auftauchten. Und das unabhängig davon, ob der Schutz mit defekten Sektoren arbeitet, verstreckte System-Treiber installiert, eine Seriennummer verlangt oder eine Prüfsumme anhand der verwendeten Hardware generiert. Dass die Hersteller bei diesem Wettrennen gegen die Raubkopierer zu noch drastischeren Maßnahmen greifen, ist dabei zwar nicht begrüßenswert, aber zumindest wirtschaftlich nachvollziehbar.
**Doch selbst die Online-Anbindung** kann umgangen werden. Das bekannteste Beispiel ist **World of Warcraft**. Hier umgehen Raubkopierer die monatlichen Gebühren, indem sie auf privaten statt auf offiziellen Servern von Blizzard spielen. Im Internet kursieren derweil die ersten geknackten Versionen von **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5**. Laut Ubisoft sind diese Fassungen jedoch unvollständig. Nur ein Teil der User-Meinungen auf entsprechenden Webseiten spiegelt Ubisofts Kommentar wider. Der andere behauptet, die Cracks funktionierten.

| | Size |
|---|---|
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| Assassins.Creed.2.Crack.7z | 7.51 MB |
| assassins, creed, pc<br>Assassins creed 2 pc | 4.81 GB |
| ASSASSINS CREED 2 | 6.36 GB |
| Assassins creed 2-1 | 18.58 MB |
| assassins creed 2 1.01 us.exe | 18.58 MB |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] |

**SCHUTZ GEKNACKT?** | Im Internet tauchten kurz nach der Veröffentlichung Kopien von **Assassin's Creed 2** auf. Laut Ubisoft funktionieren sie nicht richtig.

# Activision vs. Infinity Ward




**GRUND ZUR KLAGE** | Wie die Parteien West/Zampella und Activision letztendlich auseinandergehen, wird wahrscheinlich ein Gericht entscheiden.

Quelle: MEV Bildarchiv

**Von:** Jürgen Krauß

## Activision entlässt die Infinity-Ward-Gründer – was bedeutet das für **Call of Duty**?

Dass bei Geld die Freundschaft ganz schnell aufhört, haben kürzlich die beiden Infinity-Ward-Chefs Jason West und Vince Zampella am eigenen Leib erfahren ... das und wie es sich anfühlt, plötzlich auf der Straße zu sitzen. Irgendwie scheint es aber auch zu Activision-Chef Bobby „Spiele entwickeln, darf keinen Spaß machen“* Koticks Führungsstil zu passen – die Frage ist nur: Was steckt dahinter? Und was ist da eigentlich passiert? Ein Rückblick.

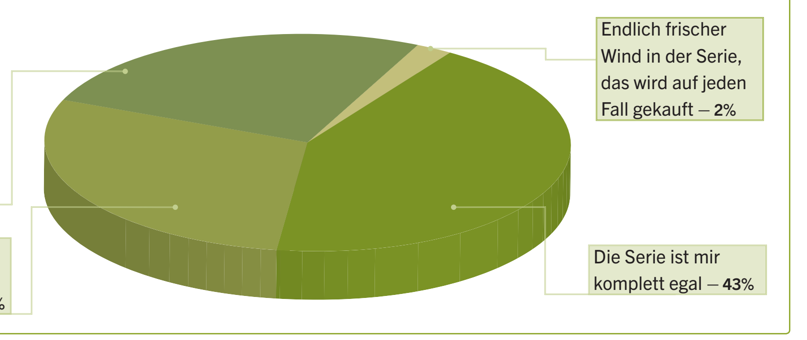
**Am 2. März dieses Jahres** stehen plötzlich Bodyguards vor den Türen der **Call of Duty**-Schöpfer von Infinity Ward – und stiften schon allein durch ihre Anwesenheit große Verwirrung. Kurz darauf meldet Studiogründer Jason West dem sozialen Netzwerk Facebook „Jason West trinkt gerade. Und hat seinen Job verloren.“ Zu diesem Zeitpunkt dringen wenig konkretere Informationen zu den Ereignissen nach draußen, auch Community-Manager Robert Bowling gibt sich per Twitter ratlos: „Mir liegen diesbezüglich keine Informationen vor.“ Offensichtlich hat es aber auch den zweiten Studio-Boss, Vince Zampella, erwischt – beide Entlassungen werden einen Tag später von offizieller Seite bestätigt. Tim Schafer, der seit dem Wechsel des Titels **Brütal Legend** von Activision zu Electronic Arts wohl auch noch eine Rechnung mit dem Publisher offen hat, meldet sich ebenfalls zu den Vorfällen zu Wort: „Wegen so etwas sauer auf Activision zu werden, ist so, als wäre man böse auf einen Affen, der mit Exkrementen wirft. So kommuniziert das Biest nun mal.“**

In dem nur leise tröpfelnden Informationsfluss treibt hartnäckig ein Gerücht an die Oberfläche: Die Entlassungen sind Folge eines Streits zwischen West/Zampella und Activision Blizzard über die Weiterentwicklung der **Call of Duty**-Marke. Demnach soll Sledgehammer Games im Auftrag des Publishers und gegen den ausdrücklichen Willen Wests und Zampellas nächstes Jahr einen neuen Serien-Teil herausbringen – allerdings keinen Ego-Shooter, sondern ein Action-Adventure.

**4. März: Die beiden Entlassenen** reichen Klage gegen ihren früheren Arbeitgeber ein, ihr Anwalt, Robert Schwartz, liefert die Begründung: „Activision weigerte sich, die Vertragsbedingungen zu erfüllen, und verhöhnt damit bewusst den im kalifornischen Recht festgeschriebenen Grundsatz, nach dem Arbeitgeber ihren Angestellten zahlen müssen, was diese sich rechtmäßig verdient haben.“ Auch die beiden selbst suchten die Öffentlichkeit: „Wir waren geschockt über Activisions Entscheidung, unsere Verträge zu kündigen“, kommentierte West. „Wir haben Herz und Seele in diese Firma investiert“, fügte Zampella hinzu, „haben nicht nur ein Studio der Extraklasse aufgebaut, sondern auch Mitarbeiter angeworben, mit denen wir stolz über eine Dekade

### WAS HALTEN SIE VON EINEM CALL-OF-DUTY-ACTION-ADVENTURE?

Wir haben die User von pcgames.de gefragt, was sie von der Ankündigung von Sledgehammer Games halten, ein **Call of Duty** im Action-Adventure-Genre zu entwickeln. Interessant: Trotz Rekord-Verkaufszahlen von **Modern Warfare 2** scheint sich fast die Hälfte der Teilnehmer überhaupt nicht für die Serie zu interessieren.



## ZITATE AUS DER BRANCHE

Die Übersetzung der Zitate finden Sie an den mit Sternchen markierten Stellen im Fließtext.



* „The goal that I had in bringing a lot of the packaged goods folks into Activision about 10 years ago was to take all the fun out of making video games."

Robert „Bobby" Kotick, CEO Activision Blizzard

** „Getting mad at Activision for this kind of thing is like getting mad at an ape for throwing feces. It's just how the beast communicates."

Tim Schafer, Double Fine, via Twitter



zusammengearbeitet haben. Wir denken, unsere Arbeit spricht für sich."

Szenekenner haben inzwischen längst 1 und 1 zusammengezählt und liefern einen weiteren Erklärungsansatz, warum dieser Mini-Rosenkrieg überhaupt erst entstand: Mit der Entlassung der federführenden Köpfe des **Modern Warfare**-Franchises fällt die Leitung der Marken-Weiterentwicklung – und damit eine Art Gelddrucklizenz – komplett an Activision Blizzard. So zumindest die Theorie; wie die Branchenseite Gamesindustry.biz jedoch vermeldet, könnten die Geschädigten sich auf ein seinerzeit vertraglich zugesichertes Veto- und Kontrollrecht über Spiele mit **Modern Warfare**-Aufdruck berufen und damit die Veröffentlichung von neuen Spielen und Download-Inhalten (DLCs) empfindlich stören. Bestätigt wurde dies bislang nicht.

**Am 5. März kommentiert Activision** das Vorgehen der gegnerischen Partei mit einem kuriosen Statement: „Activision ist enttäuscht, dass Herr Zampella und Herr West sich dazu entschieden haben, eine Klage einzureichen [...] Seit acht Jahren haben Activision-Aktionäre diesen beiden Verantwortlichen das Kapital verschafft, Infinity Ward zu führen. Darüber hinaus gab es finanzielle Unterstützung, Ressourcen und die kreative Unabhängigkeit, die ihnen half, professionell arbeiten zu können. Im Gegenzug erwartet Activision die Erfüllung ihrer Verpflichtung – wie von jedem anderen Geschäftsführer, Leiter oder Vorstand in der Firma auch."

In den darauffolgenden Tagen brodelt die Gerüchteküche. Ein dubioses internes Memo soll angeblich beweisen, dass West und Zampella „heimlich" mit mehreren Konkurrenz-Publishern, darunter auch Electronic Arts, über zukünftige Produkte wie **Call of Duty: Modern Warfare 3** gesprochen haben. Auch verrät diese Aufzeichnung eventuell etwas über ein von den Entlassenen geplantes, eigenes Studio. Was an diesen Meldungen dran ist, kann jedoch zum aktuellen Zeitpunkt kaum jemand mit Gewissheit sagen.

Von offizieller Seite war bislang keine Stellungnahme zu bekommen, stattdessen verwies man uns auf eine Pressemitteilung, in der von der Zukunft des **Call of Duty**-Franchises die Rede ist. So soll die Marke **Call of Duty** „weitere geografische Gebiete erschließen, neue Genres erobern und neue Geschäftsmodelle etablieren". Außerdem sind für 2010 nicht nur zwei Map-Packs für **Modern Warfare 2** geplant, sondern im Herbst auch ein neues **Call of Duty** von Treyarch. Außerdem bestätigt die Pressemitteilung, dass Sledgehammer Games, ein zu Activision gehörendes Entwicklerstudio, bis 2011 ein **Call of Duty**-Action-Adventure entwickeln wird. Die Leitung übernehmen dabei Glen A. Schofield und Michael Condrey, die sich als Executive Producer und Senior Development Director von **Dead Space** ihre Sporen verdient haben. Zu den sich seit Monaten haltenden Gerüchten, dass Infinity Ward die Arbeiten an einem MMO im **Call of Duty**-Universum aufgenommen hat, gibt es weiterhin keine offiziellen Aussagen.

**Kurz vor Redaktionsschluss** erreichte uns noch die Meldung, dass West und Zampella bei der amerikanischen Talentagentur CAA unterschrieben haben sollen, die den beiden nicht nur bei der Jobsuche, sondern auch bei den aktuellen Rechtsstreitigkeiten beistehen soll. Mittlerweile kursieren auch Gerüchte über die Höhe des Streitwerts: sagenhafte 35 Millionen US-Dollar. ❑

## ZITATE AUS DER COMMUNITY

„Damit geht der Kampf um den Titel des unbeliebtesten Publishers wohl in die nächste Runde, nachdem Ubi mit dem neuen Kopierschutz vorgelegt hat, legt Activision mit dieser Geschichte und anderen nach. Ich frage mich, was als Nächstes kommt."

dave1921, pcgames.de-User

„Kocht das Ganze mal 'ne Flamme kleiner, wer weiß, was die beiden ausgefressen haben. Da wird 'ne Kündigung nicht so ganz grundlos vonstatten gegangen sein. Ich finde es gut, dass Activision auch mal durchgreift, wer weiß, wie schnell sonst wieder so 'ne Kacke wie DN4E [Anm.: DN4E = Duke Nukem Forever] ansteht. **CoD** ist eh langsam ausgereizt. Da muss auch mal wieder was Frisches, Neues her."

EvilMo, pcgames.de-User



# VORSCHAU 04/10

## INHALT



ACTION
### MAFIA 2


Seite 26

**INSIDER-INFO** | Warum sich in **Mafia 2** das Verbrechen doch auszahlt, verrät Ihnen unser Kollege Sebastian Weber, der sich vorab ein Bild von 2K Czechs langersehntem Action-Knaller machen konnte.

ECHTZEIT-STRATEGIE
### STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY


Seite 40

**BETATEST** | Kaum ein Betatest wurde so sehnsüchtig erwartet. Felix Schütz hat sich für Sie in die Schlacht gestürzt und berichtet direkt von der Front im Krieg zwischen Zerg, Terranern und Protoss.

## MOST WANTED

**Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 11.02.10)**

1. **TEST DRIVE UNLIMITED 2** – Rennspiel | Namco Bandai – Termin: 3. Quartal 2010
2. **MAFIA 2** – Action | 2K Games – Termin: 4. Quartal 2010
3. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
4. **CRYSIS 2** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt
5. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** – Rollenspiel | Nicht bekannt – Termin: Nicht bekannt
6. **FALLOUT NEW VEGAS** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: Herbst 2010
7. **F1 2010** – Rennspiel | Codemasters – Termin: September 2010
8. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** – Online-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt
9. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: Mitte 2010
10. **SPLINTER CELL: CONVICTION** – Action | Ubisoft – Termin: April 2010

KOLUMNE VON ALEXANDER BOHNSACK
## ECHTES 3D IN SPIELEN – SCHMUCKWERK STATT KILLERFEATURE!

Das Kino macht es vor: **Avatar**, **Alice im Wunderland** und **Kampf der Titanen** zaubern – die entsprechende Technik vorausgesetzt – räumliche Effekte in beeindruckender Qualität auf die Leinwand. In Hollywood ist 3D schon jetzt ein großes Thema. Auch PC-Spiele sollen in Zukunft von der neuen räumlichen Tiefe profitieren. Entwickler wie Crytek haben auf der GDC bekannt gegeben, dass sie an neuen 3D-Effekten arbeiten, die den Vorbildern aus Hollywood in nichts nachstehen sollen.

Neu ist das 3D-Thema nicht. Schon vor gut zehn Jahren lagen einigen Grafikkarten sogenannte Shutterbrillen bei, die der Optik von PC-Spielen räumliche Tiefe verleihen sollten. Durchgesetzt hat sich das damals jedoch nicht. Zudem beklagten sich seinerzeit einige der Nutzer solcher Brillen über Kopfschmerzen nach längeren Partien ihres Lieblingsspiels am PC. Und auch heute kann man auf Röhrenmonitoren und speziellen LCD-Displays mit benötigten Shutterbrillen und entsprechenden Grafikkarten Spielen wie **Far Cry 2**, **World of Warcraft**, **Left 4 Dead** oder **Anno 1404** räumliche Tiefe verleihen.

Das ist alles schön und gut. Aber irgendwie hat sich am Grundproblem der 3D-Technik für Spiele kaum etwas geändert. Die Spiele wirken zwar räumlicher, mehr aber auch nicht. Dafür soll ich einen Aufpreis von 250 Euro und mehr für Monitor, Shutterbrille und Grafikkarte in Kauf nehmen? Von der Chance, nach längeren Spielesessions gratis noch Kopfschmerzen zu bekommen, will ich gar nicht erst reden. Nein, so weit geht meine Fortschrittsliebe nicht. Erst wenn Spiele-Entwickler 3D-Elemente in Spiele einbauen, die mehr Spielspaß bringen, statt nur ödes Schmuckwerk zu sein, riskiere ich wieder einen Blick durch die Shutterbrille.



# Mafia 2

Von: Sebastian Weber

Endlich durften wir selbst Hand anlegen: Anhand einer spielbaren Mission überzeugten wir uns davon, ob das Gangster-Spiel etwas taugt.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Inhalt



Verbrechen lohnt sich nicht! Diesen Grundsatz kennt jeder, schließlich wird er Kindern von klein auf eingetrichtert, in der Hoffnung, dass die Kurzen nicht auf die oft zitierte schiefe Bahn geraten. Doch schaut man sich all die Filme und Computerspiele über Gangster an, könnte man genau den gegenteiligen Eindruck bekommen. Da haben die meist sympathisch wirkenden Anti-Helden dicke Autos, noch beeindruckendere Häuser, mehr Frauen als Finger an der Hand und auch sonst Schotter ohne Ende. Und obwohl die Storys der genannten Räuberpistolen oftmals schlecht für die Protagonisten ausgehen (sicher als Ausgleich für den ansonsten unmoralischen Tenor der Geschichten), rufen wir nun aus: Verbrechen lohnt sich tatsächlich. Aber nur virtuell. Und vor allem dann, wenn es im kommenden Action-Adventure **Mafia 2** geschieht. Denn eins vorweg: 2K Czechs heiß ersehntes Spiel wird allem Anschein nach genauso wie erwartet – nämlich grandios.

**Mafia 2 startet im Jahr 1945,** kurz vor Ende des Zweiten Weltkriegs. Held Vito Scaletta kehrt verletzt von der Front in seine Heimatstadt Empire Bay zurück. Doch dort warten schlechte Nachrichten: Sein Vater – ein sizilianischer Einwanderer – ist kürzlich verstorben und hat der Familie Schulden bei einem Geldhai hinterlassen. Außerdem droht Vito jederzeit wieder eingezogen zu werden, sobald er sich von seiner Verwundung erholt hat. Als verurteilter Kleinkrimineller hatte er sich nämlich entschieden, lieber für sein Land in die Schlacht zu ziehen als hinter schwedischen Gardinen zu versauern. Um beidem nun zu entkommen und das benötigte Geld aufzutreiben, sieht Vito nur einen Ausweg. Er hält sich an seinen alten Kumpel Joe, der sich einen guten Ruf bei einer der Mafia-Familien der Stadt erarbeitet hat und ihn so in die ehrenwerten Kreise der Cosa Nostra einführen kann. Ab diesem Zeitpunkt verfolgen Sie den Aufstieg Vitos vom kleinen Ganoven zu einer der Mafiagrößen Empire Bays, jedoch nicht wie im Vorgänger als Rückblick, sondern chronologisch. Insgesamt beschäftigt Sie die Geschichte laut den Entwicklern etwa 15 Stunden, führt Sie aber linear auf ein Ende hin. Denby Grace, der leitende Produzent von **Mafia 2**, verrät uns: „Wir hatten

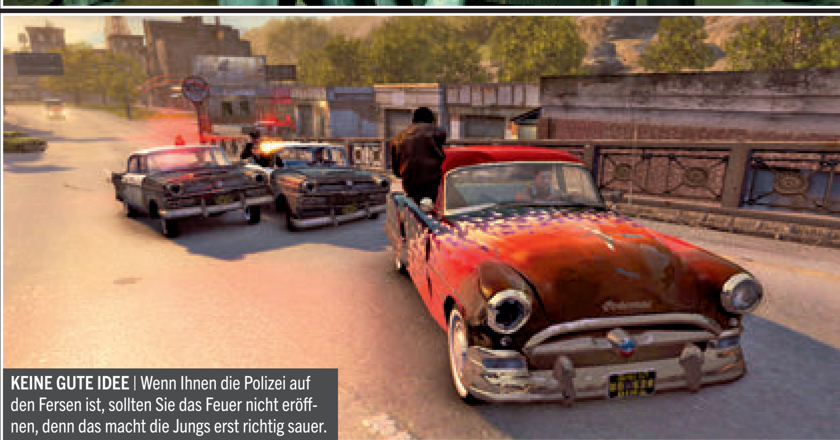


## VITO SCALETTA

Der Held des Spiels gerät bereits in seiner Kindheit auf die schiefe Bahn. Dies führt dazu, dass er als junger Mann schließlich vor der Wahl steht, entweder ins Gefängnis zu gehen oder Kriegsdienst zu leisten. **Mafia 2** beginnt damit, dass der Sohn sizilianischer Einwanderer aus dem Zweiten Weltkrieg heimkehrt und sich ab diesem Moment mithilfe seines alten Kumpels Joe in einer der Mafia-Familien hocharbeitet.



**PROFI-BOXER** | 2K Czech verspricht, den Nahkampf in **Mafia 2** zu überarbeiten. Prügeleien wie diese sollten also spannend werden.



**KEINE GUTE IDEE** | Wenn Ihnen die Polizei auf den Fersen ist, sollten Sie das Feuer nicht eröffnen, denn das macht die Jungs erst richtig sauer.

anfangs mehrere Enden geplant, je nach Spielweise, doch irgendwann saß das gesamte Team zusammen und hat sich die Schlusssequenzen angesehen. Dabei kristallisierte sich eine einzige Auflösung heraus, die alle genial fanden und die wir alle Spieler erleben lassen wollten." Die Entwickler vergleichen ihr Spiel deshalb gerne mit Filmen, wenn sie ihre Erzählweise beschreiben. Hollywood wird auch unverhohlen als wichtigste Inspiration genannt.

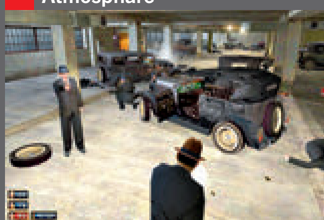
Die Linearität führt allerdings auch dazu, dass Sie trotz des Open-World-Ansatzes einem strikten roten Faden folgen, sodass Sie in der Fülle der Möglichkeiten nicht verloren gehen. Zwischen den Story-Missionen dürfen Sie in Empire Bay tun und lassen, was Sie möchten – und das ist vieles: Um etwas Geld zu verdienen, überfallen Sie zum Beispiel Geschäfte. Oder Sie kleiden sich in Letzteren neu ein. Es gibt aber auch Bars und Restaurants, in denen Sie sich die Zeit vertreiben können. Dazu kommen natürlich kleinere Jobs und die Verbrechen, die Sie für die Mafia-Familie verüben. Empire Bay fällt mit einer Fläche von zehn bis zwölf Quadratmeilen etwa doppelt so groß aus wie Lost Heaven aus dem Vorgänger.

Die angesprochenen Gaunereien setzt 2K Czech übrigens realistisch in Szene. Wenn Sie irgendwo einbrechen, kann es durchaus sein, dass sich keiner daran stört, weil es den Passanten egal ist oder sie keinen Ärger haben wollen. Überfallen Sie dagegen einen Laden mit gezückter Knarre, dann bricht Panik aus, die Kunden rennen schreiend davon und der Trubel ruft die Polizei auf den Plan. Die Gesetzeshüter reagieren nämlich ebenfalls unterschiedlich, abhängig von der Schwere Ihres Verbrechens. Wer zu schnell fährt oder eine rote Ampel übersieht, hat logischerweise schnell eine Polizeistreife an den Hacken. Jedoch ziehen die dann nicht direkt ihre Revolver und zerballern Ihnen die Reifen oder ähnlich Rabiates, sondern versuchen Sie einfach nur zu stoppen, um Ihnen einen Strafzettel zu geben. Als gesuchter Mörder hingegen bauen die Jungs mit den Handschellen

## WAS UNS AN MAFIA SEINERZEIT AM BESTEN GEFIEL

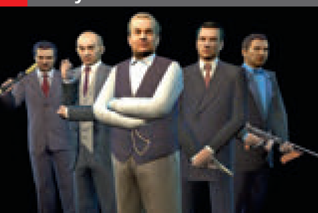
**Mafia kam bei Spielern und Kritikern gleichermaßen gut an. Wir verraten Ihnen, was das Gangster-Spiel auszeichnete.**

### Atmosphäre



**Mafia** fing die Stimmung der 30er-Jahre exzellent ein. Autos, Waffen, Kleidung und Verhalten der Charaktere waren glaubwürdig auf die Zeit der Prohibition zugeschnitten und unterstützten die toll erzählte Mafia-Geschichte.

### Story und Charaktere



Auch wenn sich die Entwickler von bekannten Mafia-Filmen wie **Der Pate** inspirieren ließen, fesselte die Geschichte vom Start weg und überraschte mit emotionalem Tiefgang. Auch die Charakterzeichnung war erstklassig.

### Abwechslungsreiche Missionen



Ob Botengänge, Fahraufträge, Attentate oder was sonst auf To-do-Liste eines Mafioso steht: **Mafia** bot die unterschiedlichsten Aufgaben, die Sie erfüllen sollten. Zwar gab es auch nervige Passagen, doch die spaßigen überwogen.

### Offene Spielwelt

Wie der Hauptkonkurrent **GTA** bot **Mafia** eine riesige, offene Spielwelt. Abseits von den Story-Missionen lud die Stadt Lost Heaven also dazu ein, auf Erkundungstour zu gehen, denn sie war wunderbar gestaltet.

### Tolle Soundkulisse

Was hilft die beste Geschichte, wenn die Vertonung nicht stimmig ausfällt. **Mafia** spielte auch hier in der Oberliga dank bekannten Synchronsprechern. Auch die Geräuschkulisse (Waffen, Fahrzeuge) überzeugte.

## SO FUNKTIONIERT DAS FAHNDUNGSSYSTEM

**Wie etwa auch in GTA 4 sucht die Polizei nach Ihnen, wenn Sie Mist bauen. Wir stellen Ihnen das Fahndungssystem vor.**





**FAHNDUNGSBALKEN**
Der blaue Balken füllt sich, wenn die Gesetzeshüter hinter Ihnen her sind. Wenn Sie es schaffen, den Balken völlig zu leeren, sinkt Ihr Fahndungslevel um eine Stufe. Wenn Sie sich jedoch im Sichtfeld einer Streife befinden, werden die Cops versuchen, Sie zu stoppen und zu verhaften.

**DIE DREI FAHNDUNGSLEVEL-SYMBOLE IM DETAIL:**

**1. FAHNDUNGSPLAKAT**
Die erste und harmloseste Stufe als Strafe für zu schnelles Fahren oder Ähnliches. Hier versuchen die Jungs in Grün, Sie anzuhalten, werden aber zum Beispiel nicht das Feuer auf Sie eröffnen.

**2. HANDSCHELLEN**
Stufe Nummer 2 führt dazu, dass Ihre Verfolger etwas aggressiver vorgehen, Ihren Wagen rammen, um Sie zu stoppen, oder Ähnliches. Hier sind die Polizisten schon schwieriger abzuhängen.

**3. PISTOLE**
Um diesen Fahndungslevel zu erreichen, müssen Sie ein sehr böser Junge gewesen sein und zum Beispiel auf die Sheriffs geschossen haben. Hier müssen Sie mit Straßensperren und Schießereien rechnen, denn die Fahnder wollen Sie nun fassen, koste es, was es wolle.



**FAHNDUNGSLEVEL SENKEN**
Um den blauen Balken zu leeren, müssen Sie zum Beispiel flüchten, Ihre Karre umspritzen lassen oder im Extremfall die Gesetzestreuen bestechen. Wenn Sie sich außerhalb des Sichtfelds einer Streife befinden, sinkt der Balken.

Straßensperren auf oder eröffnen das Feuer (siehe Kasten „So funktioniert das Fahndungssystem"). Eben ähnlich wie im großen Sandbox-Konkurrenten **GTA 4**. Allerdings fiel uns während unserer Anspielzeit auf der GDC (siehe Kasten „Wild Ones – eine Beispielmission") auf, dass die Cops im Moment noch ein wenig zu pingelig vorgehen. Denn obwohl die Entwickler laut eigener Aussage die Polizei in der Demo-Version „runtergedreht" hatten, nervte es einfach, ständig Ziel der Fahndung zu sein, nur weil man mal zu schnell fuhr. Das war schon ein Kritikpunkt des Vorgängers und wir hoffen, dass 2K Czech hier noch ein wenig nachbessert.

**Irgendwann geraten Sie** auf jeden Fall mit den Gesetzeshütern aneinander, denn wie schon im Vorgänger ist der Spielverlauf actionreich, sprich: Schießereien gehören zum Alltagsgeschäft. Die Schusswechsel sehen die Entwickler als größte Verbesserung im Vergleich zu Teil 1 und sie fallen angenehm herausfordernd aus. Vito kann maximal vier Knarren mit sich herumschleppen, somit müssen Sie schon einmal eine kleine Vorauswahl treffen, bevor Sie losziehen. Während der Schusswechsel hält Ihr Schützling dann relativ wenige Treffer aus, sodass die gute, alte „Ein-Mann-Armee"-Taktik, bei der Sie einfach auf Ihre Gegner losstürmen, ohne sich Gedanken zu machen, nicht funktioniert. Stattdessen müssen Sie Objekte in der Spielwelt als Deckung nutzen, was wie in vielen anderen 3rd-Person-Shootern komfortabel und einfach ausfällt. Auch die unterschiedlichen Waffeneigenschaften spielen eine

Lesen Sie weiter auf Seite 32

### Wussten Sie, dass …

… Ihre Gegner während des Autorennens in **Mafia** nach Heavy-Metal-Musikern benannt wurden?

## WAS WIR UNS FÜR MAFIA 2 NICHT MEHR WÜNSCHEN

**Kein Licht ohne Schatten. Auch Mafia hatte einige Punkte, die Spielern sauer aufstießen. Hier erfahren Sie, was uns am meisten nervte.**

### Dumme KI

Die NPCs waren nicht immer die Schlauesten. Gegner reagierten manchmal nicht auf Sie oder der Straßenverkehr kam völlig zum Erliegen, weil die KI den Weg nicht fand. In **Mafia 2** klemmt es auch noch etwas – aber das wird hoffentlich besser.

### Nervige Auto-Passagen



Die Steuerung der Karren war sowieso schon etwas hakelig, doch es gab Missionen, in denen es besonders nervte. Beispiel: das Autorennen. Dieser Part kostete Nerven, denn er war viel zu schwer, als dass man ihn auf Anhieb geschafft hätte.

### Pingelige Polizei



Die Gesetzeshüter sorgten in **Mafia** für eine glaubhafte Welt, jedoch übertrieben es die Jungs gerne und jagten Sie selbst bei zu schnellem Fahren, als seien Sie ein Mörder. 2K Czech überarbeitet dies für **Mafia 2**, damit es realistischer wirkt.

### Kein freies Speichern

PC-Spieler möchten jederzeit den Spielfortschritt speichern. Das verwehrte **Mafia** aber. Auch Teil 2 setzt auf Rücksetzpunkte. Zumindest ist es bisher nicht geplant, dass die PC-Version freies Speichern erlaubt.

### Hoher Schwierigkeitsgrad

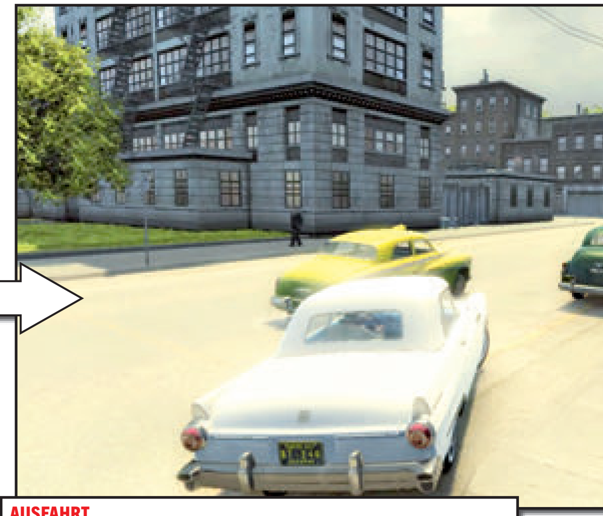
Wie hoch die Herausforderung in den Missionen ausfällt, schwankte in **Mafia** stark. Mancher Job war kinderleicht, mancher fast unschaffbar schwer. Wir hoffen, dass **Mafia 2** hier etwas ausgewogener ausfällt.

## WILD ONES – EINE BEISPIELMISSION

**Auf der Game Developers Conference in San Francisco (09. bis 13. März 2010) hatten wir die Chance, eine Mission von Mafia 2 selbst anzuspielen, die etwa nach einem Viertel der Spielzeit ansteht. Wie unser Job für die Familie namens „Wild Ones“ verläuft, zeigen wir Ihnen hier.**



**RUHIGER START**
Unser Auftrag beginnt ruhig. Vito ist in seinem Apartment und findet einen Zettel von Kumpel Joe mit einem Treffpunkt. Bevor Sie losgehen, dürfen Sie Vito einkleiden (egal ob Lederjacke, Regenmantel oder normale Kleidung) und sich eine Karre aussuchen (Sportwagen oder Limousine).



**AUSFAHRT**
Auf der Straße müssen Sie vorsichtig sein. Wenn Sie eine rote Ampel oder gar einen Fußgänger überfahren, ruft das die Polizei auf den Plan. Außerdem verbeulen Unfälle Ihren Boliden, sodass er vielleicht schrottreif ist. Oder Ihr Tank ist leer und Sie müssen erst einmal bei der nächsten Zapfsäule halten.




**WO SIND SIE HIN?**
Die Verfolgungsjagd geht nicht zu Ihren Gunsten aus (vom Skript so bestimmt), Sie verlieren die Flüchtigen. Ihr Kollege Eddie, den Sie von einer Telefonzelle aus anrufen, gibt den entscheidenden Tipp, dass die feindliche Gang ihren Stützpunkt in einem Diner namens Crazy Horse hat. Dort angekommen, finden Sie zwar die Gesuchten nicht, legen den Schuppen, in dem diese sich sonst verkriechen, aber in Schutt und Asche – ganz mafiosotypisch.



**KEIN AUSWEG MEHR**
Ein weiterer Tipp führt Sie in ein Industriegebiet zur alten Gießerei. Dort sollen sich die fiesen Brandstifter verstecken. Tatsächlich stellen Sie die Gangster, es kommt zur Schießerei. Da Sie hier viele Gegner erwarten, sollten Sie das Deckungssystem effektiv nutzen und zum Beispiel auf die Tanks der parkenden Karren zielen, damit diese explodieren. So arbeiten Sie sich etwa 15 Minuten lang Stück für Stück durch das Fabrikgelände.





**EINFACHER PLAN**
Am Treffpunkt wartet Joe mit einem Laster voller Zigaretten, die er verhökern möchte. Ein scheinbar simpler Auftrag, jedoch hat Joe seine Rechnung nicht mit feindlichen Gangstern gemacht, den sogenannten Greasern, die kurz nach Eröffnung des illegalen Zigarettenautomaten erscheinen …



**FINSTERE GESELLEN**
Die Kerle, die wie aus dem Nichts auftauchen, sind nicht erfreut darüber, dass Sie mit Joe zusammen in ihrem Revier die Glimmstengel verschachern. Deswegen fordern die Jungs eine horrende Gewinnbeteiligung. Als Joe das Angebot ablehnt, setzen die Schergen den LKW mit einem Molotowcocktail in Brand. Ein fieser Mafioso wie Joe lässt sich das natürlich nicht gefallen und richtet den Anführer der Gang hin, die restlichen Typen flüchten. Sie und Joe nehmen die Verfolgung auf.



**MISSION ERFÜLLT**
Der Rachedurst der Mafiosi ist erst gestillt, wenn alle konkurrierenden Schurken erledigt sind. Danach schnappen sich Joe und Vito zwei Hotrods, sozusagen als Ausgleich für die verlorenen Zigaretten. Auftrag erledigt, wenn auch anders als anfangs gedacht.

## Wussten Sie, dass …

… Tommys Kumpel Paulie in **Mafia** nicht nur aussieht wie Joe Pesci, sondern auch von dessen deutschem Synchronsprecher synchronisiert wird?

## DAS INTERFACE VON MAFIA 2




### JOAN BURNER

Welche Rolle die adrette Blondine genau spielt, ist bisher unklar. Die Dame weiß allerdings genau, wie sie Männer gefügig macht, und verdreht auch Held Vito den Kopf. Ob sie vielleicht einer anderen Mafia-Familie angehört oder gar eine Undercover-Polizistin ist? Wir werden sehen.

Rolle. Die typische Tommy Gun zum Beispiel schleudert die Kugeln ohne Unterlass auf Ihre Gegner, hat aber dafür einen enormen Rückstoß und streut auf große Entfernung stark. Eine Schrotflinte entfaltet nur im Nahkampf ihre Wirkung voll und ganz, dagegen sind Pistolen auch über große Strecken noch angenehm präzise. Wer mag, den unterstützt **Mafia 2** beim Zielen, wobei die Steuerung dank Maus und Tastatur auf dem PC wunderbar direkt ausfällt. Ebenfalls ein taktisches Element ist das realistische Physiksystem: Feuern Sie etwa lange genug auf ein Auto, hinter dem sich ein Scherge versteckt, explodiert mit etwas Glück der Tank der Karre und der Flitzer fliegt mitsamt Feigling in die Luft. Aber auch die restliche Deckung bietet nicht ewig Schutz. Umgestoßene Holztische zersplittern mit der Zeit, Betonpfeiler zerbröckeln und so weiter. Gerade deswegen sollten Sie vorsichtig vorgehen, denn Ihre Gegner agieren meist schlau – bis auf wenige Ausnahmen in der gespielten Version. Wenn Sie allerdings doch einige Treffer einstecken, heißt das nicht automatisch, dass Sie direkt am letzten Checkpunkt von vorne beginnen müssen (eine freie Speicherfunktion gibt es nicht). Je nach Schwierigkeitsgrad regeneriert Vito nämlich seine Lebensenergie automatisch wieder. Wer es leicht haben möchte, bekommt Vito nach kurzer Verschnaufpause wieder völlig aufgepäppelt. Wer die Herausforderung mag (also auf Mittel oder Schwer), dem stellt **Mafia 2** nur einen bestimmten Prozentsatz seiner Gesundheit wieder her. Beispiel: Sie bekommen einige Treffer ab und verlieren 80 Prozent Ihrer Lebensenergie. In Deckung lädt sich diese wieder auf, allerdings nur um 70 Prozent. So verlieren Sie im Verlauf einer Schießerei langsam,

## DAS MEINEN DIE PC-GAMES-LESER ZU MAFIA 2

**Auf unserer Webseite pcgames.de fragten wir Sie nach Ihrer Meinung zu Mafia und Mafia 2. Hier das Ergebnis.**

Was wünschen Sie sich für **Mafia 2** im Vergleich zum Vorgänger?

| Antwort | Anteil |
|---|---|
| Mehr Nebenaufgaben/Dinge zu entdecken in der Spielwelt | 21% |
| Eine freie Speicherfunktion | 16% |
| Weniger KI-Aussetzer | 13% |
| Eine größere Spielwelt | 12% |
| Ein glaubhaftes Physiksystem | 10% |
| Bessere Fahrzeugsteuerung | 10% |
| Einen offeneren, weniger linearen Spielverlauf | 10% |
| Einen ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad | 5% |
| Eine bessere Spielerführung | 3% |

Was hat Ihnen an **Mafia** am besten gefallen?

| Antwort | Anteil |
|---|---|
| Die Story und die Charaktere | 46% |
| Die Atmosphäre der 1930er Jahre | 43% |
| Die abwechslungsreichen Missionen | 6% |
| Die offene Spielwelt | 5% |
| Die Soundkulisse | 0% |

[Quelle: pcgames.de, Teilnehmer: 144]

## DIE DETAILVERLIEBTHEIT DER ENTWICKLER

**Vitos Apartment ist ein zentraler Schauplatz in der Geschichte. Doch die Wohnung zeigt auch, wie viel Mühe 2K Czech in die Gestaltung der Spielwelt steckt.**



### VIELE KLEINIGKEITEN ZU TUN

Wie schon in der Missionsbeschreibung von „Wild Ones" angedeutet, dürfen Sie des Öfteren durch Vitos Unterkunft schlendern – und dort gibt es allerlei zu tun. Ob Sie sich ein Bier aus dem Kühlschrank holen, das Licht an- und ausschalten, ein Fenster aufmachen und rausschauen oder einen Ventilator anknipsen – es gibt unzählige Kleinigkeiten zu entdecken. Oder Sie vergnügen sich mit Joe und ein paar leichten Damen. Doch auch spielerisch wichtige Dinge dürfen Sie entscheiden, zum Beispiel, was Vito anziehen soll.

### IM WANDEL DER ZEIT

Die Wohnungen im Spiel verändern sich mit fortlaufender Spieldauer. Je reicher Vito durch seine krummen Dinger wird und je weiter die Zeit voranschreitet (**Mafia 2** spielt in den 1940/1950er-Jahren), desto nobler sieht seine Bude aus. Auch hier beweisen die Entwickler, dass sie ihre Arbeit ernst nehmen und gestalten die Möbel exakt so, wie sie zur damaligen Zeit ausgesehen haben.







aber sicher Vitos Leben. Vollständige Heilung bringt dann nur Schlafen (nach einer Mission) oder wenn Sie Nahrung zu sich nehmen. Auf Medipacks verzichten die Entwickler bewusst, da sie es unglaubwürdig finden, wenn sich der Held ständig verbindet. Ob es allerdings nachvollziehbarer ist, dass sich Vito während einer Schießerei kurz einen leckeren Burger schmecken lässt, das sei mal dahingestellt …

**Davon abgesehen** legt 2K Czech aber tatsächlich großen Wert auf Authentizität. Das fängt bei der Gestaltung der Spielwelt an: Auf den Straßen tummeln sich Passanten. Hotdog-Verkäufer versuchen lauthals ihre Waren an den Mann zu bringen. Im Winter stapfen die Leute mit schweren Stiefeln durch den grandios aussehenden Schnee, haben dicke Jacken an und Schirme dabei, ziehen die Schultern hoch, husten oder reiben sich die Hände, um sich zu wärmen. Empire Bay wirkt in jedem Winkel glaubwürdig. Auch die 50 verschiedenen Wagen, welche die Entwickler Autos aus den 1940/1950er-Jahren originalgetreu nachempfinden, sehen spitze aus und verhalten sich realitätsnah, zumindest im Simulationsmodus. Wer bei den Ausfahrten eher auf Spaß aus ist, wechselt in den „Arcade"-Modus – die Entwickler scheuen sich davor, diesen so zu nennen –, bei dem die Fahrphysik gerne mal den einen oder anderen Fehler verzeiht und Sie auch locker mit gezogener Handbremse um die Kurven schleudern können. Ein ausgefeiltes Schadenssystem sorgt bei groben Fehlern dafür, dass Ihre Boliden nachvollziehbar verbeulen. Jedoch fiel uns auf der Straße auf, dass auch hier die künstliche Intelligenz noch nicht ganz rund läuft. Einmal parkten wir am Straßenrand, was dann allerdings einen Stau verursachte, da der nachfolgende Verkehr es nicht schaffte, um unsere Karre herumzufahren, obwohl genug Platz gewesen wäre.

Mit fortschreitender Spieldauer verändert sich allmählich die Spielwelt. Zu Beginn von **Mafia 2**, also Mitte der 1940er-Jahre, merkt man, dass sich die USA noch im Krieg befinden. Bomber rauschen über die Stadt hinweg, die Farbgebung wirkt gedämpft, die Musik, die im Radio läuft, ist eher langsamer und ruhig. Die 1950er-Jahre dagegen wirken ausgelassener. Rock 'n' Roll kommt in Mode, die Frauen tragen plötzlich aufreizendere Kleidung, zum Bei-



**LEIHWAGEN** | Wie in **GTA 4** kommen Sie ganz leicht an neue Flitzer, indem Sie diese stehlen.



**MEISTERSCHÜTZE** | Pistolen sind eine gute Wahl für Feuergefechte, da Sie damit recht präzise Ihr Ziel treffen.

# EMPIRE BAY – EINE REALISTISCHE SPIELWELT

**Entwickler 2K Czech setzt alles daran, Mafia 2 so authentisch wie möglich zu gestalten. Das fängt bei der Musikauswahl an und hört bei den Interaktionsmöglichkeiten mit Ihrer Umgebung auf. Was Sie alles erwartet, verraten wir Ihnen hier.**







**KAUFRAUSCH**
Wie in anderen Genrevertretern, etwa **GTA 4**, bekommen Sie für erledigte Jobs Kohle, die Sie dann in den vielen Geschäften der Stadt verschleudern dürfen. Egal ob Sie sich für neue Waffen oder hübsche Kleider entscheiden, es gibt genug Möglichkeiten. Außerdem haben Sie nach Aussage der Entwickler nie so viel Schotter bei sich, dass Sie nicht mehr wissen, wohin damit.

**GLAUBHAFTE PHYSIK**
Wie in unserem Video auf der DVD zu sehen, arbeitet die Engine von **Mafia 2** mit einem realistischen Physiksystem, sodass Sie Objekte in der Welt glaubwürdig zerstören können. Das Beispiel Diner zeigt, was alles möglich ist: zerschossene Fenster, zerlegte Tische, aufgefetzte Stühle. Herrlich in Szene gesetzt.





**AUTOSCHRAUBER**
**Mafia 2** soll ungefähr 50 authentische Karren aus der Zeit der 1940/1950er-Jahre beinhalten. Zwar besitzt Entwickler 2K Czech nicht die Lizenzen, sodass die Boliden anders heißen müssen als ihre realen Vorbilder, doch die Designer bauen die trägen Schlitten originalgetreu nach. Die Wagen, die Sie mit der Zeit sammeln, dürfen Sie zudem in Werkstätten aufmotzen lassen. Die verschiedenen Tuning-Teile (etwa bessere Motoren, Federungen oder eine Panzerung) sollen allerdings recht teuer ausfallen, sodass Sie sich nicht zu leichtfertig für Veränderungen entscheiden. Wir sind gespannt.




**LEBENDIGE WELT**
Bei **Mafia 2** handelt es sich um ein Open-World-Spiel, entsprechend dürfen Sie abseits der Missionen treiben, was Sie möchten. Und es gibt viel zu entdecken. Möchten Sie hübsche Mädels 1 retten oder ausführen? Kein Problem. Aber es gibt auch Schattenseiten. Denn wenn Sie sich in den dunklen Ecken von Empire Bay aufhalten, könnten Sie durchaus Opfer eines Überfalls 3 werden. Apropos dunkle Ecken: Die Entwickler entwerfen die Stadt nicht nur riesig groß (10 bis 12 Quadratmeilen), sondern vor allem glaubhaft. Es gibt also Innenstadtbereiche 4, in denen das Leben pulsiert, aber auch Vororte 5, in denen es eher beschaulich zugeht. Außerdem bietet **Mafia 2** einen Tag-und-Nacht-Wechsel sowie unterschiedliche Wettersituationen, was 2K Czech grafisch hübsch in Szene setzt 2. Freuen Sie sich also auf Empire Bay.




**TEAMWORK** | Vitos Kumpel Joe ist einer Ihrer wichtigsten Verbündeten im Spiel. Mit ihm gemeinsam erledigen Sie etliche Jobs.

## Wussten Sie, dass …

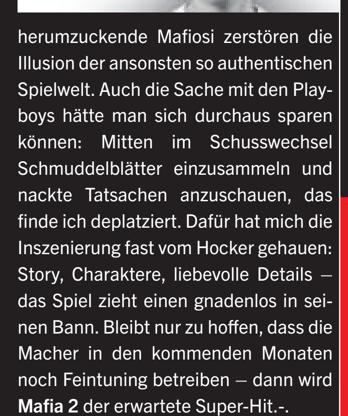
… es in **Mafia** jede Menge Anspielungen auf Hollywood gibt? Zum Beispiel das Hotel Corleone (**Der Pate**) oder die Firma Scorsese Import/Export (Anspielung auf Regisseur Martin Scorsese)

spiel kurze Röcke. Die Grafik wechselt auf sattere, knalligere Farben und im Radio läuft schnellere Musik. 2K Czech möchte die Atmosphäre der neuen Unbeschwertheit so gut wie möglich einfangen. Apropos Radio-Stationen: Sobald Sie sich hinter das Steuer einer Ihrer Karren schwingen (Sie haben maximal zehn Autos in Ihrem Besitz), dröhnt lizenzierte Mucke der jeweiligen Zeit aus den Boxen. Der Clou an den drei Radio-Stationen, die es pro Epoche geben soll: Die Stücke, die dort gespielt werden, hält 2K Czech in Playlists fest, die sich der jeweiligen Spielsituation anpassen. Während einer Verfolgungsjagd spielt Ihr Autoradio also schnellere und treibendere Musik, als wenn Sie einfach nur so durch Empire Bay kurven.

**Die Glaubwürdigkeit der Spielwelt** unterstützt die wunderbar gelungene Grafik von **Mafia 2**. Es gibt verschiedene Wettereffekte (vermutlich aber geskriptet), von Schnee bis Sonnenschein. Die Areale sind vollgepackt mit Details, zum Beispiel können Sie sogar die Maserung des Holzes eines Treppengeländers erkennen oder Putz bröckelt glaubwürdig von der Wand. Als kleiner Bonus kommt die PC-Fassung von **Mafia 2** dank höherer Texturauflösung grafisch deutlich hübscher daher als die Konsolen-Versionen. Die Charaktere sehen allesamt sehr gut aus und brauchen sich in Sachen Verhalten und Mimik nicht vor den Genre-Konkurrenten zu verstecken – ganz im Gegenteil. Denn obwohl **GTA 4** die Messlatte bezüglich Inszenierung, Charakterzeichnung und Humor sehr hoch gelegt hat, scheuen sich die Jungs von 2K Czech nicht vor dem hausinternen Duell. Und das vollkommen zu Recht, denn nach dem, was wir gesehen haben, macht **Mafia 2** alles richtig. Die Filmschnipsel, welche die Geschichte vorantreiben, überzeugten uns mit exzellenter Sprachausgabe, herrlichen Scherzen und tollen Protagonisten. Somit knüpft **Mafia 2** allem Anschein nach an das Erfolgsrezept an, das schon seinen hochgelobten Vorgänger erfolgreich machte: eine mitreißende Geschichte, gespickt mit toller Grafik und abwechslungsreichem Gameplay. Jetzt muss es nur noch erscheinen … ❑

### ERSTEINDRUCK

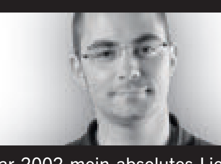
*Thorsten Küchler*



Der erste Teil des Ganoven-Dramas gehört für mich noch immer zu den inszenatorisch besten Spielen aller Zeiten. Und was ich beim Probespiel im Rahmen der GDC 2010 erlebt habe, lässt nur einen Schluss zu: **Mafia 2** wird ein bombastisch präsentiertes Action-Feuerwerk, das **GTA IV** durchaus das Wasser reichen kann. Allerdings bin ich froh über die erneute Release-Verschiebung, denn das Spiel befindet sich nach wie vor in einem arg unfertigen Zustand. Besonders die künstliche Intelligenz der Gegner wirkte in der spielbaren Demo noch reichlich merkwürdig: Wild herumzuckende Mafiosi zerstören die Illusion der ansonsten so authentischen Spielwelt. Auch die Sache mit den Playboys hätte man sich durchaus sparen können: Mitten im Schusswechsel Schmuddelblätter einzusammeln und nackte Tatsachen anzuschauen, das finde ich deplatziert. Dafür hat mich die Inszenierung fast vom Hocker gehauen: Story, Charaktere, liebevolle Details – das Spiel zieht einen gnadenlos in seinen Bann. Bleibt nur zu hoffen, dass die Macher in den kommenden Monaten noch Feintuning betreiben – dann wird **Mafia 2** der erwartete Super-Hit.-.

### ERSTEINDRUCK

*Sebastian Weber*



**Mafia** war 2002 mein absolutes Lieblingsspiel. Entsprechend freute ich mich wie Bolle, als Take 2 2007 den Nachfolger ankündigte. Das, was ich bisher in Präsentationen und Videos von **Mafia 2** gesehen habe, stimmt mich zuversichtlich, dass **Mafia 2** an die Klasse des Vorgängers anschließt. Auch wenn es nun schon wieder verschoben wurde, das Gangster-Drama zählt zu meinen Favoriten für 2010.

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** 2K Czech
**ANBIETER:** Take Two
**TERMIN:** 3. Quartal 2010



### JOE BARBARO

Vitos alter Freund aus Kindertagen entkommt dem Kriegsdienst und erarbeitet sich einen guten Ruf in der Mafia, während Vito an der Front kämpft. Deshalb ist er später Vitos Eintrittkarte in die Unterwelt.

## KOOPERATION MIT PLAYBOY

**Eines der bekanntesten Männermagazine der Welt findet seinen Weg in Mafia 2. Warum?**

Im Dezember 1953 erschien die Erstausgabe des **Playboy**, ein Datum, das in die Zeitspanne fällt, in der **Mafia 2** spielt. Dank einer Lizenzvereinbarung mit den Herausgebern dürfen die Entwickler 50 ausgesuchte Cover und Mittelseiten des Magazins in Empire Bay verstecken. Die Zeitschrift soll für mehr Authentizität sorgen, dient also nicht als Spielelement. Außer die 50 Hefte zu suchen, haben Sie auch die Möglichkeit, 32 Artworks freizuschalten oder 159 „Wanted“-Poster zu finden. Alles Anreize, die Spielwelt etwas genauer zu erkunden.


**WITZIG** | Die **Playboy**-Magazine liegen überall in der Spielwelt herum, sei es auf dem Wohnzimmertisch oder in Autos.

**SCHLACHTGEWIRR** | In **Hunted** kämpfen Sie gegen Monster, Untote und sonstige finstere Gestalten.

# Hunted: The Demon's Forge

**Von:** Robert Horn

Mit Schwert, Bogen und viel roher Gewalt geht es mal wieder dem Bösen an den Kragen.

Zwei Fragen vorneweg, eine kleine Grundwissenprüfung sozusagen: Kennen Sie Bethesda? Sicher, denn von diesem Entwickler (und inzwischen auch Spiele-Publisher) stammt unter anderem die berühmte **Elder Scrolls**-Rollenspielserie. Oder auch **Fallout 3**. Das war einfach. Aber kennen Sie auch Brian Fargo? Schon schwerer, aber wenn Sie die Meisterwerke-Rubrik der vorangegangenen Ausgabe studiert haben oder sowieso alle Branchen-Urgesteine im Schlaf aufzählen können, sollten Sie Brian kennen. Der Gute ist derzeit Chef von Inxile Entertainment. Es klingelt noch nicht? Okay: Brian war 1983 Mitbegründer von Interplay, schuf Titel wie **The Bard's Tale** oder **Fallout**. Nun hat Herr Fargo mit seiner neuen Firma ein frisches Projekt in der Mache, das an alte Tugenden anknüpfen und diese mit brachialer Action moderner Titel vermischen soll: Hier kommt **Hunted: The Demon's Forge**.

**Zwei Helden,** dem typischen Fantasy-Klischee entsprungen, bestreiten in **Hunted** Schulter an Schulter Abenteuer in einer düsteren, brutalen Welt, die von bösen Kreaturen, den Wargars, überrannt wird. Antreiber und Auftraggeber der beiden ist die mysteriöse Seraphine, ein Geist, der dem kämpferischen Paar die Richtung weist. Der Muskel des Duos hört auf den Namen Caddoc, trägt Schwert und Schild und klopft gern in vorderster Front auf Dämonenbrut herum. Das (Adler-)Auge der Gruppe, die fesche Elara, hält sich dagegen lieber im Hintergrund und feuert als Jägerin Pfeile in heranstürmende Monster. Die Rollen sind bei **Hunted** also klar verteilt.

Welchen der beiden Schatzsucher Sie auch immer übernehmen, der Computer steuert den anderen. Besser ist aber, Sie spielen zu-



**KRIEGER-MAGIER** | Caddoc, ein brutaler Nahkämpfer, setzt hin und wieder auch auf Zaubersprüche.

**ZWEISAM** | Krieger und Jägerin müssen zusammenarbeiten, um weiterzukommen.

## NUR GEMEINSAM ZUM ERFOLG

**Hunted: The Demon's Forge ist durch und durch auf kooperatives Spiel ausgelegt. Wir geben einige Beispiele:**

Wenn man das spielerische Herz von **Hunted** kühl-distanziert betrachtet, könnte man es simpel mit „man schnetzelt sich halt durch" umschreiben. Um dieses spielerisch nicht gerade innovative Element aufzuwerten, dürfen Sie in **Hunted** jederzeit zu zweit loslegen. Dabei steigen Sie in laufende Partien ein oder aus, ein Computerscherge ersetzt Sie bei Abwesenheit.

Aufeinander abgestimmte Aktionen sind in **Hunted** zwingend erforderlich, um voranzukommen: Das beginnt bei Kleinigkeiten wie Kampfmanövern, in denen Elara Eispfeile verschießt, damit Kriegerkollege Caddoc die Gefrorenen mit einem saftigen Hieb in Trümmer haut. Auch bauen die Entwickler am laufenden Band Passagen ein, die sie „Coop at a distance" nennen. Hier agieren beide Helden räumlich voneinander getrennt, etwa indem die Jägerin von höher gelegenen Plattformen Pfeile regnen lässt, während der Krieger ein paar Etagen tiefer im Nahkampf austeilt. Trotzdem können die beiden miteinander interagieren und sich so etwa heilen oder wiederbeleben. Richtig blutig werden die Koop-Aktionen bei den gewaltigen Zwischengegnern, die Sie nur gemeinsam bezwingen können. So hält der Krieger etwa den Gegner in Schach, damit Elara mit Pfeil und Bogen direkt auf seinen Kopf zielen kann. Rollentausch ist an Speicherpunkten möglich.



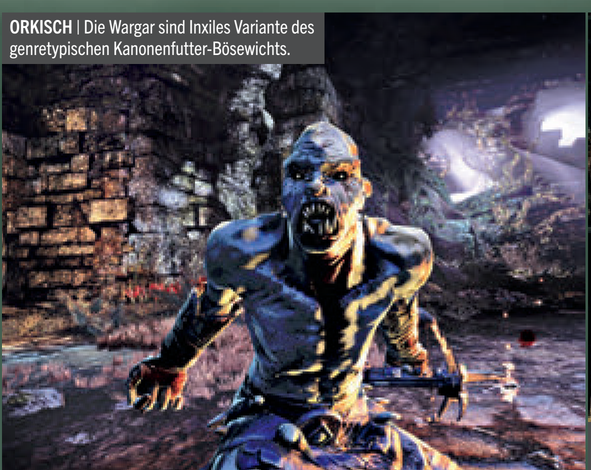

**TEAMARBEIT** | Eine Koop-Aktion im Detail: Caddoc nutzt seinen Levitationszauber (A), um den Wargar hilflos in der Luft zu halten (B). Elara erledigt den Gegner anschließend mit gezielten Schüssen (C).

sammen mit einem Freund. Denn **Hunted** ist stark auf kooperatives Spielen ausgelegt, gemeinsames Agieren ist an vielen Stellen Pflicht, um voranzukommen. Das zeigt sich unter anderem an den unterschiedlichen Kampfstilen der beiden Helden: Oft sind Abschnitte so aufgebaut, dass Elara ihre Fernkampfreichweite von höher gelegenen Punkten ausnutzt, während Caddoc die Gegner weiter unten in Handgemenge verstrickt. Beide nutzen übrigens ein im Genre inzwischen übliches Deckungssystem, mit dem sich die Helden spielend leicht von Hindernis zu Hindernis bewegen oder bei starkem Beschuss die Köpfe einziehen. Auch wenn das Duo sich in seinen primären Kampffähigkeiten unterscheidet, eines haben die beiden doch gemeinsam: Mit Magie können Caddoc und Elara gleich gut umgehen. Hier offenbart sich ein weiterer Punkt des Koop-Gedankens, der sich konsequent durch das Spiel zieht: Viele Zauber der beiden sind im Alleingang praktisch nutzlos und entfalten ihre Wirkung erst im Zusammenspiel.

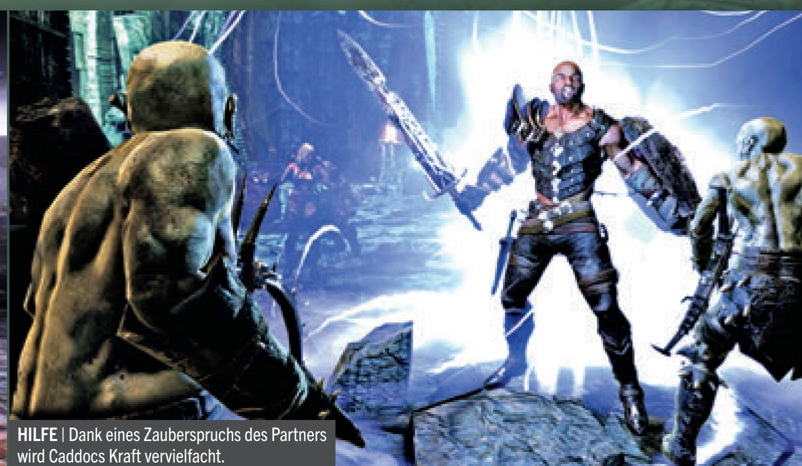
Wenn Caddoc etwa Gegner mit seinem Levitationszauber in die Lüfte hebt und damit kampfunfähig macht, braucht es Elaras Pfeile, um die Schergen auszuschalten. Andersherum hält die Jägerin Gegner mit Eisgeschossen zwar auf, aber nur Caddoc kann die Gefrorenen zerhauen. Noch besser: Einige Zauber, die auf Feinde zerstörerisch wirken, erhöhen, auf den Verbündeten gerichtet, dessen Angriffskraft und Geschwindigkeit. „Battle Charge" nennen die Entwickler diesen magischen Energydrink. Neue Sprüche kaufen Sie übrigens für Kristalle, die Sie während der Abenteuer sammeln. Damit bekommen Sie auch neue Waffen, schicke Rüstungen haben die Entwickler aber nicht eingebaut. Ebenso schade: ein nennenswertes Beutesystem oder gar Inventar wird es auch nicht geben.

**Die Welt von Hunted, die Entwickler Inxile** uns in einer PC-Version präsentiert, wirkt düster, dreckig und brutal. Das erleben wir schon in den ersten Minuten, als Caddoc und Elara das mysteriöse Dorf Dyfed betreten. Vor unseren Augen fällt ein orkartiger Wargar über einen schreienden Bewohner her und reißt ihm das noch pumpende Herz aus der Brust – die Kamera hält voll drauf. Auch die Attacken der beiden Helden lassen ordentlich rote Pixel auf dem Bildschirm erblühen. Den letzten Gegner in einem Gebiet können Sie sogar extra deftig erledigen: Dann zeigt die Kamera diesen sogenannten Finishing Move in besonderen Einstellungen, etwa wenn Elara einem Wargar einen Pfeil direkt ins Auge jagt oder Caddoc sein Schwert bis zum Griff im Bauch eines Gegners versenkt. Im Gespräch versicherten uns die Entwickler übrigens, dass sie eng mit der USK zusammenarbeiten, damit der Titel auch hierzulande erscheinen kann.

Plus für die Atmosphäre: Elara und Caddoc unterhalten sich



**ORKISCH** | Die Wargar sind Inxiles Variante des genretypischen Kanonenfutter-Bösewichts.

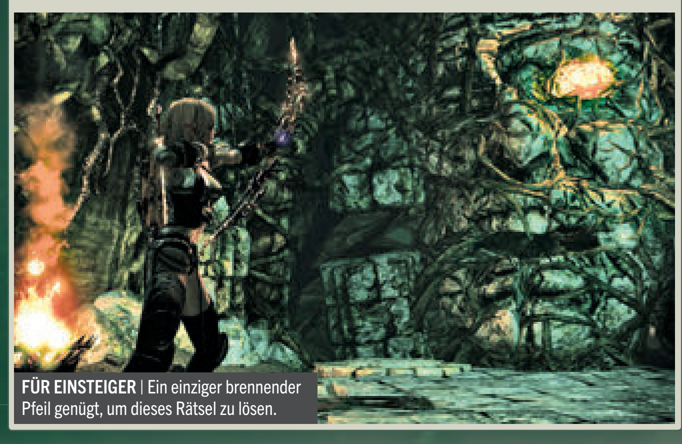


**HILFE** | Dank eines Zauberspruchs des Partners wird Caddocs Kraft vervielfacht.

## SUCHEN UND FINDEN

**Ein Feature, auf das die Entwickler, allen voran Brian Fargo, sehr stolz sind, ist die Rückkehr guter, alter und teils knackig schwerer Rätsel.**

Denn genau diese Elemente beschwören den Geist der klassischen „Dungeon Crawler" am besten, sagen die Macher. Und so dürfen sich Rätselfreunde auf diverse in den Gebieten versteckte Schätze freuen, die es zu finden gilt. Dabei achten die Macher aber darauf, sowohl für Einsteiger einfache und schnell zu durchschauende Rätsel einzubauen, als auch Profischatzsucher ordentlich zu fordern. Bei unserer Präsentation sahen wir ein Beispiel für einen leicht zu entdeckenden Schatz: In einem steinernen Kopf brannte eine Augenhöhle, die andere war dunkel. Also zückte Elara schnell einen Pfeil, entzündete ihn an einem Feuer und setzte damit die zweite Öffnung in Brand. Rätsel gelöst, einfacher geht es kaum.



**FÜR EINSTEIGER** | Ein einziger brennender Pfeil genügt, um dieses Rätsel zu lösen.



**FEUERBEREIT** | Auch Schwertschwinger Caddoc greift ab und an zur Armbrust.

ständig, kommentieren ihre Aktionen oder scherzen miteinander. Bei erwähntem Schuss ins Auge eines Wargar etwa entspinnt sich ein Dialog, in dem der Krieger sich mit leicht ironischem Unterton beschwert, dass Elara ausgerechnet in die Augen schießen müsse. Ein Kopfschuss hätte es seiner Meinung nach auch getan. Elara meint daraufhin nur schnippisch, dass sie eben mal kreativ sein wollte.

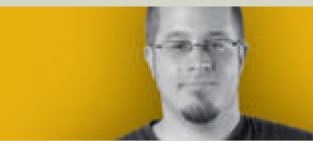
**Wie es sich für ein Actionspektakel** dieser Sorte gehört, treffen die Helden natürlich auch immer wieder auf diverse Zwischengegner. In der uns gezeigten Fassung ist das ein widerlicher, tentakelbewehrter Dämon, der mit Feuerbällen um sich schmeißt. Gegen Elaras Pfeilsalven und Caddocs Schwerthiebe scheint die Höllenbrut immun zu sein. Erst als unsere Helden sich gegenseitig durch den vorher erwähnten Battle Charge aufgepäppelt haben, zeigen Treffer die gewünschte Wirkung. Als der Dämon schließlich in die Knie geht, gibt ihm ein gemeinsamer Finishing-Move den Rest: Stylish animiert und mit rockiger Musik unterlegt befördern Elara und Caddoc das Vieh in die Hölle zurück.

**Rollenspieltugenden** werden Sie in **Hunted** ebenfalls finden, auch wenn der Fokus ganz klar auf den brachialen Schlachten Mensch gegen Monster liegt. So legen die Entwickler Wert auf genug erforschbare Umgebung, spendieren einen Haufen versteckter Rätsel und geben dem Spieler die Möglichkeit, tiefer in die Geschichte der Welt einzutauchen. Denn mit dem sogenannten Death Stone können Sie hören, was Tote zu erzählen haben, und so Hintergrundwissen oder den einen oder anderen Tipp zum Vorgehen erhalten.

Einen Erscheinungstermin für ihr Action-Werk wollten uns die Entwickler im Gespräch nicht verraten, das Spiel komme eben raus, wenn es fertig sei. **Hunted: The Demon's Forge** wird für Konsolen und PC gleichzeitig entwickelt, alle Versionen sollen weltweit zeitgleich erscheinen. ❑

### ERSTEINDRUCK

*Robert Horn*



Auf den ersten Blick erinnert **Hunted: The Demon's Forge** an eine hierzulande indizierte Action-Serie von Entwickler Epic Games. Einzig ein Fantasy-Kostüm scheint man dem Spiel übergestreift zu haben, um sich wenigstens thematisch vom Vorbild abzuheben. Auf den zweiten, intensiveren Blick aber wird klar, dass **Hunted** einfach ein modernes Action-Spiel sein will, das den Vorgaben folgt, wie Spiele solcher Machart heutzutage auszusehen und zu funktionieren haben. Noch dazu haben sich die Entwickler von Inxile einige nette Dinge ausgedacht, die **Hunted** aus der Masse herausheben. Kooperatives Spielen, das nicht nur aus gemeinsamem Gegnerschnetzeln besteht, ist sicher ein wichtiges Argument. Auch die Verbeugung vor Klassikern wie **The Bard's Tale** oder **Wizardry** könnte, wenn sie anständig umgesetzt wird, begeistern. Aber: Die Gefahr ist groß, dass **Hunted** nur ein weiteres Licht in der Kette der brutalen Action-Schnetzler wird, wie sie vor allem auf Konsolen zu Hause sind. Ich erhoffe mir deutlich mehr als blutig triefendes Fantasy-Gehaue. Gesehen hab ich davon aber noch nichts.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Inxile Entertainment
ANBIETER: Bethesda Softworks
TERMIN: Noch nicht bekannt



**WERKZEUG** | Die Waffen der Helden tauschen Sie nach und nach gegen mächtigere Modelle aus.

**AUGE IN AUGE** | Wird Elara in den Nahkampf verwickelt, ist sie nicht vollkommen wehrlos.

**Von:** Felix Schütz

Endspurt für Blizzard! Die Mehrspieler-Beta zum sehnlichst erwarteten Strategie-Epos ist endlich geöffnet und wir sind mit dabei.

**AUF DVD**
- Video zum Spiel

**AUF EXTENDED-DVD**
- Hi-Res-Videospiel zum Spiel




Dank komfortabler Replay-Funktion kann man sich absolvierte Matches im Detail anschauen. Dabei lassen sich auch nützliche Statistiken einblenden und die Abspielgeschwindigkeit regeln.

**ZWECKLOS** | Die Belagerungspanzer der Terraner haben keine Chance gegen Protoss-Phasengleiter.

# Starcraft 2: Wings of Liberty

Bis zu 400 Euro musste man zu Beginn der **Starcraft 2**-Beta berappen, wollte man sich auf Ebay einen Key ersteigern. Wir raten davon ab. Einen stinknormalen Zugangscode zu solch einer irren Summe zu kaufen ist nämlich nicht nur verboten, sondern auch schlichtweg unnötig. Denn: Blizzard lädt in den kommenden Wochen und Monaten ohnehin ständig neue Spieler in die Beta ein. Der Grund ist simpel: Das Spiel ist mehr oder weniger fertig! Die Entwickler arbeiten derzeit nur noch am Balancing, am Feintuning, an den Details. Und um das Spiel sowie das Battle.net auch unter schweren Belastungen testen zu können, wird Blizzard die Beta daher stetig erweitern. Wer also mitmachen möchte, braucht im Grunde nicht mehr als etwas Glück und Geduld.

**Die Beta umfasst nur den Mehrspieler-Modus**, von der Kampagne ist noch nichts zu sehen. Neun spielbare Karten sind enthalten, darunter auch Klassiker wie die Map „Verlorener Tempel“. Die Gefechte bestreitet man entweder alleine gegen einen Gegner (1v1), im Team gegen zwei Kontrahenten (2v2) oder im Duell für vier Spieler gegeneinander (FFA). Alle drei Rassen sind in der Beta bereits enthalten – und auch das fertige Spiel wird im Multiplayer-Modus gleich alle Völker bieten. Die Einzelspielerkampagne ist jedoch ganz auf die Terraner zugeschnitten; Solo-Feldzüge für Zerg und Protoss wird Blizzard erst mit zwei künftigen Add-ons nachliefern. Das soll jedoch nicht heißen, **Wings of Liberty** sei weniger umfangreich als frühere Blizzard-Spiele: Dustin Browder, Lead Designer von **Starcraft 2**, schätzt den Umfang der Terraner-Kampagne auf die gleiche Länge wie den üppigen Story-Modus von **Warcraft 3**!

**Starcraft gilt als die Königsdisziplin** professioneller E-Sport-Strategie – in Korea ist das irre beliebte Spiel gar als offizielle Sportart anerkannt. **Starcraft 2** muss also in riesige Fußstapfen treten. Und es enttäuscht nicht: Das Spiel ist blitzschnell, bietet enorme strategische Vielfalt – und es ist knallhart. Eine Partie kann sich oft schon nach wenigen Minuten entscheiden, einfach weil der Gegner einen Tick flotter, ein wenig raffinierter war als man selbst. Erleidet man eine faire Niederlage, bleibt einem nur noch die sportliche Aufgabe im Chat: „gg“ tippt man dann ein, das steht für „good game“ – gut gespielt. Frustanfällige Anfänger müssen da auf die Fairness von Blizzards neuem Matchmaking-System vertrauen: Es ordnet Spieler je nach



**DEFENSIV** | Mit recycelbaren Bunkern und Depots als Schutzwall können sich die Terraner gut verteidigen.

**CLEVER** | Medivacs, wichtige terranische Truppentransporter, heilen Infanterie direkt an der Front.

## MEHR MIKROMANAGEMENT

**Mikromanagement: Zig komplexe Vorgänge blitzschnell unter einen Hut bekommen – ein Spielaspekt, der Starcraft in der E-Sport-Szene so beliebt macht. Starcraft 2 setzt hier noch einen drauf! Für jede der drei Rassen zeigen wir hier ein Beispiel:**



Für nur ein paar Energiepunkte kann man im Nexus-Hauptgebäude der Protoss einen Effekt namens Zeitschleife aktivieren. Der lässt sich auf den Nexus selbst, aber auch auf Einheitenproduktionsstätten und Tech-Gebäude anwenden. Er beschleunigt die Leistung des Gebäudes kurzzeitig – auf diese Weise gewinnen die trägen Protoss deutlich an Tempo, gerade in den ersten Spielminuten einer Partie.




Schon früh dürfen Terraner ihre Kommandozentrale zur Satellitenzentrale aufrüsten. Diese kann für ein paar Energiepunkte einen Mule beschwören – das ist ein effektiver Kristall-Ernter, der nach kurzer Zeit von alleine verschwindet. Zudem kann die Zentrale Depots upgraden – auch das kostet nur Energie, keine Ressourcen. So kommen die Terraner schon früh in die Gänge!

Die Königin der Zerg besitzt eine kostbare Fähigkeit: Für ein paar Energiepunkte befruchtet sie einen Brutstätte, sodass diese nach kurzer Zeit zusätzliche Larven ausspuckt. So kann man mehr Einheiten gleichzeitig produzieren. Ein starker Gewinn!

eigenem Können in Ligen ein und sorgt so dafür, dass man nur gegen Leute auf dem gleichen Leistungslevel spielt. Profis kümmert die Frustgefahr natürlich nicht, sie dürfen schon mal kräftig die E-Sport-Messer wetzen – denn das hier ist **Starcraft** durch und durch.

Auf den ersten Blick ähnelt das Spielgefühl dem des Vorgängers bis auf den letzten Klick. Dass die Rassen neue Taktiken beherrschen, die Grafik in schönem 3D erstrahlt und die strategische Tiefe allgemein hinzugewonnen hat, fällt anfangs kaum auf: Von den zynischen Einheitenkommentaren über das vertraute Design bis hin zur überquellenden Tastenbelegung ist der Multiplayer so traditionell, wie er nur sein könnte – ein klasse spielbares Zugeständnis an die riesige Fanbasis.

**Auf den schön designten Karten** finden sich einige Neuerungen, welche die Spieldynamik stark beeinflussen: Goldene Kristallformationen liefern beispielsweise extra viele Rohstoffe ab, wenn man sie mit Arbeitereinheiten abbaut. Doch diese Felder befinden sich meist an besonders angreifbaren Positionen, sodass man dort nicht zu früh einen Außenposten errichten sollte. Einige Zugänge und Rampen sind in **Starcraft 2** mit Geröll versperrt, das man zerstören kann – nur ein Detail zwar, doch es sorgt dafür, dass die Spieler sich nicht zu früh ungehindert auf der Karte bewegen können. Unzerstörbare, fest installierte Wachtürme sind auf fast allen Maps verteilt – wer eine Einheit daneben stellt, der kann ein großes Sichtfeld überblicken. Nützlich! Für alle Rassen hat Blizzard zudem mehr Mikromanagement eingebaut. Bedeutet: Der Spieler muss noch mehr Details und Spezialfähigkeiten gleichzeitig verwalten, meist unter großem Zeitdruck – drei Beispiele finden Sie im Kasten oben.

**Die Terraner waren zu Beginn** der Beta noch etwas im Nachteil – Blizzard patcht derweil eifrig nach, damit die flexiblen Menschen wieder auf Augenhöhe mit ihren Aliengegnern sind. So gewöhnungsbedürftig wie witzig: In der deutschen Fassung erklingen fast alle terranischen Einheitenkommentare mit lustigen Akzenten – der Thor-Kampfroboter parodiert etwa gelungen den gebürtigen Österreicher Arnold Schwarzenegger.

Schon für die ersten Spielminuten haben die Terraner ein grandioses Upgrade hinzugewonnen, das man so oft wie möglich nutzen sollte: Die Kommandozentrale lässt sich zur Satellitenzentrale aufrüsten. Sie kann einen nützlichen Kristallernter herbeibeschwören, einen Kartenabschnitt per Radar aufdecken oder ein Depot mit einem kostenlosen Upgrade verbessern und so das Einheitenlimit anheben. Superwichtig! Ansonsten sind die Terraner aber ganz die Alten: Ihre Gebäude kann man immer noch überall errichten, einige von ihnen darf man auf Wunsch auch wieder in die Luft heben und woanders absetzen. Bunker lassen sich nun recyceln, dafür bekommt man ihre Baukosten erstattet – das macht Bunker auf Dauer etwas reizvoller. Andere Strukturen lassen sich jedoch nicht wiederverwerten – nur eines von

▼ **VERBESSERT** | Warptore bauen und teleportieren neue Fußtruppen blitzschnell in den Einflussbereich eines Pylon-Kristalls.



▶ **FIES** | Ein Warprisma funktioniert wie ein mobiler Pylon – dank Warptoren können wir so einige dunkle Temper an die Front beordern.



## DAS NEUE BATTLE.NET IM BLICKPUNKT

**Für Blizzard ist die Starcraft-2-Beta ein enorm wichtiger Schritt, denn erstmals kann man auch das brandneue Battle.net 2.0 ausprobieren.**

Übersichtlich, aufgeräumt – und weder vollständig noch ausgereift, so präsentiert sich Blizzards knackfrische Online-Plattform. Der Grundgedanke: Egal welchen Blizzard-Titel man gerade spielt, alle angemeldeten Battle.net-Nutzer sollen jederzeit miteinander chatten und sich für eine Partie verabreden können. Dazu sind unter anderem eine Freundesliste und ein Instant Messenger integriert. Allerdings zeigt sich schon anhand der übermäßig komplizierten Freundessuche: Blizzard hat noch viel Arbeit vor sich, denn aktuell ist's einfach zu umständlich, einen anderen Spieler zu adden. Das Battle.net führt auch ein neues Matchmaking-System ein, das Spieler nach zehn Übungspartien in eine Leistungsliga einordnet. So sollen Spieler nur gegen solche Gegner antreten, die auch auf ihrem Level sind. Dieses System war bei Redaktionsschluss aber noch nicht final und lässt sich daher nicht beurteilen. Was jedoch super funktionierte: Spieler für Matches – die Beta bietet 1v1, 2v2 und Free-for-all für bis zu vier Spieler – fanden sich meist in Sekundenschnelle! Obendrein liefen die Partien sehr stabil und zumeist lagfrei. Eine komfortable Replay-Funktion und umfangreiche Ranglisten sind einige der wenigen Features, die Blizzard bereits integriert hat. Doch die Entwickler gaben bereits an, am neuen Battle.net werde derzeit noch eifrig gearbeitet. Wir sind gespannt!




▶ **DEBÜT** | Die Starcraft 2-Beta gibt erstmals Einblicke in Blizzards neues Online-System. Ein wichtiger Schritt für das Studio!

▼ **NERVIG** | Name, Zusatzname, E-Mail-Adresse – es ist umständlich, andere Spieler zu adden. In Zukunft soll das aber auch bequem per Rechtsklick gehen.

vielen geplanten Features, die Blizzard wieder verworfen hat. Depots darf man aber immer noch im Boden versenken, sodass befreundete Einheiten darüber fahren können. Das macht Depots für die Defensive wertvoll, etwa indem man Engpässe für den Feind einfach verschließt.

Neben den bekannten Space Marines – immer noch das Rückgrat jeder Terraner-Armee! – sind zwei neue Infanterietypen im Angebot: der Marodeur und der Rächer. Die Feuerfresser und Sanitäter aus dem Vorgänger gibt's nicht mehr, dafür sind die Neuzugänge aber umso nützlicher. Gerade der Rächer ist kostbar für schnelle Blitzangriffe, da er per Jetpack über Klippen und Anhöhen springen und sich so gut in Feindbasen einschleichen kann.

**Extrem nützlich finden wir** aber vor allem die neuen terranischen Lufteinheiten. Schon der Viking, ein günstiger Standard-Flieger, ist ein enorm flexibles Gerät, das sich vom Luftjäger ruck, zuck in einen Kampfroboter am Boden verwandelt. Das Transportschiff der Terraner heißt nun Medivac, denn es bringt Soldaten nicht nur an die Front, sondern heilt sie auch gleich an Ort und Stelle! Der neue Raven ersetzt dafür das altbekannte Forschungsschiff – er bietet einen Detektor und dazu die Fähigkeit, blitzschnell Geschütztürme aufzustellen, das macht ihn zu einer tollen Unterstützungseinheit. Dagegen wirkt lediglich der schwere terranische Kreuzer etwas langweilig: Er ist teuer, langsam und richtet vergleichsweise wenig Schaden an.

**Unverändert anspruchsvoll** spielen sich die glitschigen Aliens namens Zerg. Sie müssen ihre Gebäude immer noch auf Kriecher-Schleim errichten und opfern für jeden Bauvorgang eine Arbeiterdrohne. Neu und wichtig: die Königin! Diese günstige Basiseinheit baut man besser so früh wie möglich in der Brutstätte, denn sie beschleunigt die Zerg enorm: Sie kann an Brutstätten regelmäßig zusätzliche Larven erzeugen, damit produzieren die Zerg ihre Einheiten wesentlich flotter. Zudem verbreitet nur die Königin den Kriecher mittels kleinen Tumoren, die sie einfach auf den Boden pflanzt. Diese Blasen können wiederum je einen weiteren Tumor erschaffen – das geht blitzschnell und ist praktisch zur Aufklärung, denn um die Tumore herum hat der Spieler aufgedecktes Sichtfeld.

Ebenfalls gut zum Spähen sind die Overseers, die aus Overlords gezüchtet werden – sie sind schnell, besitzen Detektoren und eignen sich prima, um getarnte Einheiten zu entdecken. Ein fieser Trick: per Overseer einen ruhigen Fleck hinter der Feindbasis aufdecken und dort still und heimlich einen Nyduswurm erzeugen. Das ist ein Ausgang für den Nyduskanal – ein Gebäude, in dem man mehrere Zerg-Einheiten einlagern darf. Der Wurm kotzt diese Einheiten aus dem Kanal nun einfach wieder aus – in diesem Fall direkt in die gegnerische Basis, was meistens einem Sieg gleichkommt.

Schade: Die beliebten Lurker aus dem Vorgänger hat Blizzard zum




**RIESIG** | Das Protoss-Mutterschiff ist eine mächtige, aber schwer zu nutzende Unterstützungseinheit.



**AUFGERÜSTET** | Am Boden Unsterbliche, in der Luft Phasengleiter – die Protoss haben viele neue Stärken.

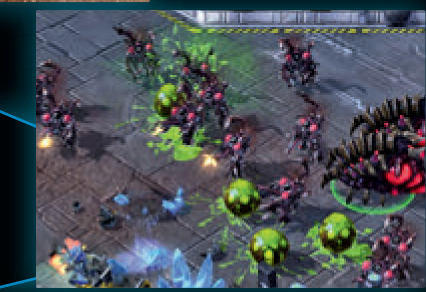
## HIT & RUN: RAFFINIERTE NEUE EINHEITEN

**In Sachen Tempo und gemeine Blitztaktiken war Starcraft schon immer ein Vorreiter – und Starcraft 2 wird in dieser Hinsicht noch besser! Wir zeigen hier drei von vielen Beispiel-Einheiten, die sich für fiese Hit-and-Run-Taktiken eignen.**



Der Viking der Terraner ist nicht nur ein guter Luft-gegen-Luft-Jäger, sondern er verwandelt sich auch flink in einen Roboter, der Bodenziele attackiert. Schon wenige davon genügen, um Außenposten und Arbeitereinheiten des Gegners zu überfallen.

Protoss bieten weniger Blitztaktiken als die anderen beiden Rassen, doch unfähig sind sie nicht: Der Hetzer beispielsweise, ein Standard-Fernkämpfer, besitzt das Transit-Talent, mit dem er sich über kurze Distanzen teleportieren kann. Profis lenken diese nervigen Kerle so an Hindernissen vorbei direkt in die Feindbasis und versetzen dem Gegner dort schmerzhafte Stiche.



Der Verseucher der Zerg ist eine schwach gepanzerte Caster-Einheit und kann sich eingegraben bewegen. Für günstige 25 Energiepunkte beschwört er beispielsweise einen verseuchten Terraner – äußerst schnell, günstig und vor allem: tödlich.

Start der Beta nun doch wieder entfernt. Allerdings sind dafür die Schaben hinzugekommen: Diese kleinen Viecher lassen sich früh und günstig produzieren. Sie bewegen sich auch eingegraben und heilen sich rasend schnell – das macht sie gerade in den ersten Spielminuten wertvoll. Sie übernehmen damit auch manche Funktionen von Hydralisken, die man nun erst später bauen darf.

In der Luft sind die Zerg zwar stark, aber nicht übermächtig: Mutalisken sind nur in großen Gruppen effektiv und der neue Schänder ist zwar stark gegen Lufteinheiten, versagt aber gegen Bodenziele. Er kann dafür zum Brutlord mutieren – ein nützlicher, aber auch teurer Ersatz für die Wächter-Einheit aus dem Vorgängerspiel.

**Auch bei den Protoss gilt**: Ihr Spielprinzip bleibt das Gleiche, allerdings hat sich ihre taktische Vielfalt noch weiter erhöht. Protoss-Gebäude müssen immer noch im blauen Einflussbereich eines Pylon-Kristalles stehen. Diese Einschränkung gleichen die edlen Kämpfer mit dem Vorteil aus, Gebäude direkt nacheinander heranzuwarpen, sodass die Arbeiter-Sonde sofort wieder die Hände frei hat. Wichtige Neuerung: Der Protoss-Nexus kann nun Gebäude kurzzeitig beschleunigen; das ist so nützlich, dass man besser gleich den Hotkey dafür auswendig lernt. Ursprünglich geplante Einheiten wie den bekannten Rächer – eine Art Geschütz-Raupe – und den Temptest-Flieger hat Blizzard mittlerweile entfernt und auch die vorgesehenen dunklen Pylonen haben es nicht in die Beta geschafft. Letztere sollten unter anderem Sonden beim Kristallabbau beschleunigen – das geht nun nicht mehr. Ebenfalls auf der Strecke geblieben sind die Schildbatterien aus **Starcraft 1** – an ihnen konnten die Protoss einst ihre Energievorräte aufladen, was nun generell nicht mehr möglich ist. Dafür haben die Protoss aber auch viel Neues hinzugewonnen: Super ist beispielsweise die Möglichkeit, Warpknoten – das sind Protoss-Kasernen – zu Warptoren umzurüsten! Tore arbeiten nämlich keine zähen Bauaufträge ab, sondern teleportieren Bodentruppen einfach direkt in den Einflussbereich eines Pylons. Das geht nicht nur schneller, sondern ist vor allem in Kombination mit einem Warpprisma effektiv: Dieser Protoss-Truppentransporter lässt sich zu einer Art mobilem Pylon aufspannen – so kann man Fußtruppen überall auf der Karte erzeugen.

Ein weiteres Beispiel für den höheren Mikromanagement-Anteil des Spiels ist der Protektor: Diese kleine Bodeneinheit erzeugt nicht nur Schutzschilde, sondern auch kleine Kraftfelder, die für alle Einheiten kurzzeitig unpassierbar sind. So können Protektoren Gegnergruppen auseinandertreiben, Zugänge verengen oder gleich ganz verschließen. Das ist besonders gegen die Zerg ziemlich praktisch, auch wenn wohl nur Profis diese Einheit im Eifer des Gefechts richtig nutzen können.

Starke Verbesserungen auch am Boden: Die Berserker, Standard-

## EPISCH: DER EINZELSPIELER-MODUS

**Starcraft 2 bietet neben dem klassischen Multiplayer auch eine innovative, aufwendige Einzelspieler-Kampagne.**

**Starcraft 2** ist eine Trilogie; **Wings of Liberty** ist das erste von drei geplanten **Starcraft 2**-Spielen und konzentriert sich auf die Terraner-Kampagne. Der Spieler übernimmt die Rolle des Widerstandskämpfers Jim Raynor, der sich nicht nur gegen die zurückgekehrten Zerg, sondern auch gegen die terranische Regierung auflehnt. Dabei spielen auch die Protoss wieder eine Rolle; alte Bekannte wie Zeratul nehmen einen wichtigen Part in der Geschichte ein. Daher wird **Wings of Liberty** trotz Terraner-Schwerpunkt auch eine Art Mini-Feldzug der Protoss bieten.

Das Besondere an der Kampagne: Sie ist nichtlinear aufgebaut. Während der Spieler der Geschichte folgt, wählt er mehrmals seine nächsten Einsätze auf einer Sternkarte aus. Das beeinflusst nicht nur einige Nebenhandlungsstränge, sondern auch die Spielweise: Für jede Mission gibt's eine Menge Credits, mit denen sich der Spieler neue Upgrades, Einheiten und Gebäude kaufen kann. Daher wird sich beim Terraner-Arsenal vieles von dem unterscheiden, was man aus dem Mehrspieler-Modus kennt. Zudem wird man einige Einheiten und Features im Einzelspieler-Modus entdecken, die für den Multiplayer gestrichen wurden – der Zerg-Lurker oder der Diamondback-Schwebepanzer gelten als wahrscheinlich. Zwischen den Einsätzen steuert der Spieler Jim Raynor durch die Räume seines Raumschiffs – in der Kantine heuert er beispielsweise Söldner an, im Labor vergibt er neue Forschungsaufträge.

Die Story der umfangreichen Kampagne wird nicht nur von einigen vorgerenderten, sondern vor allem mit einer Vielzahl an in Echtzeit berechneten Videosequenzen erzählt.



**ATMOSPHÄRISCH!** | Blizzard verspricht jede Menge aufwendige, in Echtzeit berechnete Filmsequenzen.

## GRAFIK, TECHNIK UND PERFORMANCE

Die Grafik von **Starcraft 2** besticht mit liebevollen Details: zuckende Protoss-Schilde, glibbriger Zerg-Schleim, unzählige Partikel, Explosionen und Energiestrahlen – das Bild ist randvoll mit schönen Effekten, ohne überladen zu wirken. Bei hohen Grafik-Einstellungen sind zudem Physik-Effekte, Wasserspiegelungen und hübsche Schatten zu erkennen. Wir finden: Die Optik ist schön und noch zeitgemäß, aber sie ist natürlich nicht wegweisend – so war es schon immer bei Spielen von Blizzard. Und die werden nicht grundlos über viele Jahre hinweg gespielt.

Die Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware haben das Spiel mehreren Benchmarks unterzogen. Obwohl die Beta nicht dem finalen Produkt entspricht, sind keine gravierenden technischen Änderungen oder Optimierungen mehr zu erwarten. Die Hardware-Profis stellen fest: Die CPU trägt einen großen Anteil an der Performance. **Starcraft 2** nutzt bis zu zwei Prozessorkerne aus, mehr Kerne bringen kaum Vorteile. Auch Einkern-Prozessoren werden unterstützt, erreichen aber bis zu 65 Prozent weniger Frames. Die Redakteure empfehlen daher einen Zweikerner mit moderaten 3 GHz. Bei der Grafikkarte gibt sich **Starcraft 2** bescheiden: Eine Geforce 8800GT/9800GT oder Ati HD 4850 genügt schon für eine Auflösung von 1.680 x 1.050. DX10 und DX11 bringen keine Vorteile, dafür werden aber immerhin Breitbildmonitore unterstützt. Tuning-Tipps und noch mehr zum Thema **Starcraft 2** finden Sie im aktuellen Heft der PC Games Hardware und auf www.pcgameshardware.de.

▶ **ALLE DETAILS** | Bei hohen Grafik-Einstellungen sind Zerg-Gebäude mit glitschig-glänzenden Shadern veredelt, zudem sind die Texturen schärfer und alle Objekte werfen hübsche Schatten.

◀ **MINIMAL** | Vor allem die Shader- und Terrain-Details zu reduzieren, bringt teils enorme Leistungsgewinne auf schwachen PCs. Allerdings verliert die farbenfrohe, sehr schöne Optik damit deutlich an Reiz.

Nahkämpfer der Protoss, können nun ein Upgrade lernen, durch das sie auf Gegner zurasen – super gegen Space Marines und Hydralisken! Unsterbliche sind teure, aber starke Bodeneinheiten, die einen kräftigen Distanzangriff mit besonders dicken Schutzschilden vereinen. Gemeinsam mit dem riesigen Koloss-Kampfläufer, der sogar lässig Klippen und Anhöhen raufmarschiert, sind die Protoss damit am Boden gut gerüstet. In der Luft haben sie zudem den starken Phasengleiter hinzugewonnen: Diese fliegende Strahlenkanone ist tödlich gegen Einzelziele – schon drei bis vier Phasengleiter sind für jeden Gegner ein Grund zur Sorge!

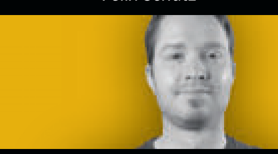
**Neben dem komplexen Balancing** der drei Rassen hat Blizzard zurzeit vor allem eine große Baustelle: das brandneue Battle.net. Das Entwicklerstudio hat mit seiner frischen Online-Plattform nämlich Großes vor – nicht nur für **Starcraft 2**, sondern für alle Blizzard-Produkte: Ein umfassendes soziales Netzwerk von **Diablo 3** bis **World of Warcraft** ist da geplant, mit prall gefüllten Freundeslisten, umfangreichem Support für Clans und Gilden und natürlich darf der Spieler seine Leistungen über Achievements und Ranglisten an die große Glocke hängen. Das meiste von alldem ist aber noch Zukunfsmusik. Aktuell ähnelt das Battle.net kaum mehr als einer hübschen Lobby, in der sich Spieler für Matches zusammenschließen können. Wenn sie einander denn mal finden: Bei Redaktionsschluss war es noch umständlich, Mitspieler in die Freundesliste aufzunehmen – Blizzard gibt offen zu, dass dies nur einer von vielen Punkten ist, an denen noch kräftig gearbeitet wird.

**Eines wird Blizzard allerdings nicht mehr bis zum Release schaffen**: Ein Menü, in dem man die Tastenbelegung ändern kann. Einzig per Textdatei (ähnlich wie in **Warcraft 3**) wird man Tasten umständlich neu zuweisen können, was Gelegenheitsspieler hier praktisch ausschließt. Schade! Immerhin: Blizzard weiß, dass dieses Menü unbedingt noch kommen muss. Deshalb arbeiten die Entwickler bereits daran für einen Patch.

Das Matchmaking-System ist einer der Eckpfeiler des neuen Battle.net, dank ihm soll man stets nur gegen Spieler auf dem gleichen Level antreten. Klingt schön, funktioniert bislang aber noch nicht richtig – für ein faires Matchmaking müssen erst noch mehr Spieler in die Beta kommen! Falls Ihr Interesse also geweckt ist, können Sie mithelfen: Surfen Sie einfach mal auf www.battle.net und melden Sie sich an – die Chancen auf einen Beta-Key stehen gut! ❑

### ERSTEINDRUCK

*Felix Schütz*



Obwohl ich wahrlich kein E-Sport-Profi bin, wage ich die Behauptung: Blizzard hält seine Versprechen und liefert mit **Starcraft 2** im Multiplayer eben das, was die Fans sich erhofft hatten: Die Online-Matches sind schnell, erbarmungslos und randvoll an taktischem Tiefgang! Aber wissen Sie, was mich daran verblüfft hat? Obwohl ich mich normalerweise ziemlich schnell frustrieren lasse, haben mir die Mehrspieler-Partien richtig Spaß gemacht! Klar, gerade anfangs haben mich meine Gegner oft am Boden zertreten – aber das war längst nicht so schlimm wie befürchtet und das Glücksgefühl beim ersten Sieg war dafür umso toller. Trotzdem freue ich mich ohnehin mehr auf die Einzelspieler-Kampagne: Ich will spannende Missionen, eine epische Story, lange Cutscenes, eine dichte Atmosphäre und starke Charaktere – all das versprechen die Blizzards und ich neige dazu, ihnen zu glauben. Deshalb ist die Beta für mich zwar in erster Linie „nur" ein spielerischer Vorgeschmack – doch der macht mir bereits enorm viel Spaß.

**GENRE:** Echtzeit-Strategie
**ENTWICKLER:** Blizzard Entertainment
**ANBIETER:** Blizzard Entertainment
**TERMIN:** Mitte 2010



▲ **DURCHBRUCH …** | Zwei unserer Nydus-Würmer graben sich hinter einer Terraner-Basis durch.

**… UND ANGRIFF** | Die Würmer speien alle Einheiten aus, die wir zuvor in Nydus-Kanälen geparkt hatten.

# „Wir peilen Mitte 2010 als Release-Zeitraum an."


Dustin Browder ist der leitende Designer von **Starcraft 2: Wings of Liberty**.

**PC Games:** Hi Dustin. Wie läuft's mit der Beta?
**Browder:** „Ziemlich gut so weit! Wir beobachten die Spieler täglich dabei, wie sie die verrücktesten Strategien ausprobieren. Da sind viele Spieler, die derzeit einfach noch die Grundlagen lernen. Da waren schon Leute dabei, deren Meinung sich von ‚Oh mein Gott! Berstlinge sind der größte Scheiß, der je erfunden wurde!' zu ‚Oh mein Gott! Berstlinge sind nicht zu stoppen!' innerhalb eines Tages änderte. Die Spieler testen einfach noch aus, was klappt und was nicht."
**PC Games:** Bist du mit irgendwas noch unzufrieden?
**Browder:** „Ich würd mich freuen, wenn die Terraner mehr in die Gänge kämen, und dass wir bei Protoss-gegen-Protoss-Matches mehr Pepp reinbringen, die sind manchmal noch etwas lahm. Zerg gegen Zerg sind auch manchmal eintönig, da bessern wir nach. Und es wird noch sehr viel am Battle.net gearbeitet."
**PC Games:** Eine Menge Spieler meinen ja, **Starcraft 2** sei einfach nur ein Remake ohne Innovationen.
**Browder:** „Innovation war niemals unser Ziel und wird es hier bei Blizzard auch niemals sein. Unser Ziel ist großartiges Gameplay. Immer. Einige schauen sich das Spiel also an und finden: ‚Hey, das ist ja gar nicht so wie das Strategiespiel XY!' – aber das war auch nie der Plan. Wir wollen das bestmögliche **Starcraft**-Spiel machen."
**PC Games:** Eure Einzelspieler-Kampagne hat ja immerhin etwas Innovatives. Gibt's da denn was Neues?
**Browder:** „Klar! Wir haben ziemlich verrücktes Zeug in der Kampagne, und das funktioniert jetzt auch richtig gut. Alle Missionen sind drin und im Grunde fertig, da machen wir nur noch Balancing und Feintuning. Manches davon habt ihr ja schon gesehen, die Entscheidungsfreiheit, die vielen Möglichkeiten, seine Technologien selbst zu wählen. Auch das Forschungssystem ist eingebaut und läuft sehr gut – die Spieler können nun in den Missionen Proben von Aliens und Artefakten sammeln und so neue Technologie erforschen. Klar, ich bin etwas voreingenommen – aber die Kampagne macht jetzt echt Spaß und gibt dem Spieler viel mehr Freiheiten als bei unseren früheren Spielen!"
**PC Games:** In dieser Form ist die Kampagne aber ja kein echtes Training mehr für den Multiplayer, oder?
**Browder:** „Nur in dem Sinne, dass du die Steuerung und Grundlagen erlernst. Aber wenn du nach der Kampagne erwartest, dass du im Multiplayer zwei WBFs gleichzeitig bauen kannst, weil das noch im Solo-Modus ging, dann wirst du enttäuscht sein. So was gibt's nur in der Kampagne, eben weil's für den Multiplayer nicht gebalanced ist. Damit die Spieler aber trotzdem dafür trainieren können, bauen wir Herausforderungen ein. Das werden etwa zehn Missionen, in denen du die Grundlagen des Online-Spiels lernst, zum Beispiel wie man einen Rush abwehrt, Caster-Einheiten einsetzt und Mikromanagement ordentlich nutzt. Wenn du die Herausforderungen meisterst, heißt das natürlich nicht, dass du online alles plattmachen wirst – aber du wirst wissen, was du brauchst, um erfolgreich zu sein."
**PC Games:** Gibt's Einheiten, die ihr für den Multiplayer gestrichen habt und die in der Kampagne auftauchen?
**Browder:** „Klar! Der Diamondback zum Beispiel, eine Terraner-Einheit, der war schon ziemlich gut, aber eben nicht gut genug für den Multiplayer. Im Singleplayer ist er aber absolut prima! Ihr werdet alle möglichen coolen Dinge sehen, die zwar nicht für den Multiplayer taugen, sehr wohl aber für die Kampagne."
**PC Games: Starcraft 2** enthält noch mehr Mikromanagement als sein Vorgänger. Vergrößert ihr so nicht die Kluft zwischen Profis und Normalsterblichen?
**Browder:** „Wir wollen diese Kluft nicht verkleinern, im Gegenteil. Wir wollen so viel Skill in das Spiel einbauen wie möglich. Einfach zu lernen, schwierig zu meistern – das ist das Ziel. Außerdem haben wir ein neues Matchmaking-System, das ja genau dazu da ist, dich mit Spielern auf deinem Level zusammenzubringen."
**PC Games:** Wird der Editor noch Teil der Beta sein?
**Browder:** „Hoffentlich! Wir müssen da noch ein paar Fehler ausbügeln, aber wir wollen ihn möglichst noch in der Beta veröffentlichen, sodass es gleich zum Release schon die ersten coolen Mods gibt. Wir haben sehr großes Vertrauen in unsere Community. Die Möglichkeiten des Editors sind echt verrückt, du kannst damit alles von DotA-Maps über Rollenspiele bis hin zur Arcade-Shootern basteln. Ich würde sagen, das ist das mächtigste Tool, das wir je gemacht haben!"
**PC Games:** Ist eure Grafik nicht schon etwas veraltet?
**Browder:** „Unser Grundsatz ist es, das Spiel möglichst hübsch zu gestalten und es dabei auf so vielen Systemen wie möglich laufen zu lassen. Daher steht für uns meist die künstlerische Gestaltung über technischen Spielereien. Wenn du dir unsere früheren Produkte anschaust, glaube ich, dass da keines dabei ist, das eine technisch richtig aufwendige Engine hat – aber **World of Warcraft** beispielsweise sieht trotzdem schön aus!"
**PC Games:** Nun sag schon – wann erscheint das Spiel?
**Browder:** „Mann, ich weiß nicht … klar, wir versuchen, es jetzt wirklich so bald wie möglich fertigzukriegen. Wir haben Mitte 2010 als Release-Zeitraum angepeilt, aber es kann eben immer sein, dass irgendwas schiefläuft oder uns um die Ohren fliegt – dann würden wir natürlich verschieben, bis alles richtig gut läuft."


Redakteur Felix Schütz (l.) mit Dustin Browder, Studiobesuch bei Blizzard im März 2008.

**PC Games:** Ihr entwickelt ja schon eine halbe Ewigkeit. Wenn ihr die Chance hättet, drei Jahre zurückzugehen, würdet ihr dann etwas grundlegend anders machen?
**Browder:** (lacht) „Wir wären schneller! Wir haben uns damals zu lange um einen Punkt in der Kampagne gedreht und ich wünschte, wir hätten's nicht getan. Da gab's große Pläne und nicht alle davon waren gut, so in der Art: ‚Wir machen ein Rollenspiel-Strategie-Superding mit allem drin und dran!' Bis wir merkten: ‚Hey, das wird zu kompliziert.' Ich würde mir also selbst raten: Kumpel, du brauchst nur drei oder vier großartige Dinge im Spiel. Es müssen nicht gleich 20 davon sein."

*Das Interview führte Felix Schütz*

## RAUSGEKICKT: VERLORENE EINHEITEN VON STARCRAFT 2

**Viele bereits fertige Einheiten hat Blizzard aus dem puristischen Multiplayer-Modus wieder entfernt. Einige werden aber dafür in der Kampagne auftauchen und auch im Editor könnten sie verfügbar sein. Hier drei mögliche Beispiele:**

Bilderquelle: www.starcraft2.com

Terraner: Der Medic


Eine Bodeneinheit, die terranische Infanterie in der Nähe heilt. Diesen Job übernimmt nun der nützlichere Medivac-Transporter.

Protoss: Der Temptest


Der Temptest-Flieger war mit seinen Shurrikan-Sicheln effektiv gegen Bodenziele. Er wurde durch das bekannte Trägerschiff ersetzt.

Zerg: Der Lurker


Zum Start der Beta entfernte Blizzard diese beliebte Zerg-Bodeneinheit, die eingegraben mit starken Stacheln angreift.



**BALLERSPASS** | Trotz kleiner Rollenspiel-Elemente ist **Black Prophecy** ein Actionspiel. Kämpfe sollen allerdings nie zum simplen Grinden dienen, sondern stets in eine Geschichte eingebunden sein.

**MODERN** | Scharfe Texturen, riesige Raumstationen – grafisch ist das Spiel schon jetzt sehr gut gemacht.

**BAUKASTEN** | Jedes Ausrüstungsteil ist an den Raumschiffen direkt sichtbar.

# Black Prophecy

**Von:** Felix Schütz

Viel Action, eine Story mit Tiefgang und Free-to-play: Wir enthüllen die neuesten Details zum Space-MMO aus Hannover.

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

Der Entstehungsweg war beschwerlich und zu Ende ist er noch lange nicht: **Black Prophecy** befindet sich seit 2006 in Entwicklung und vor November 2010 ist auch nicht mit einem Release zu rechnen. Warum? Das Hannoveraner Studio Reakktor Media hatte einst große Pläne für sein Weltall-Action-Spiel. Pläne, die durchkreuzt wurden – vom Geldgeber 10tacle, der im August 2008 Insolvenz anmelden musste. Reakktor, damals Tochterfirma von 10tacle, war ebenfalls davon betroffen. Doch Reakktor biss sich durch die Krise, entwickelte sein Online-Spiel, das im Zeichen von Klassikern wie **Wing Commander** oder **Freelancer** steht, still und heimlich weiter. Und heute sehen die Dinge anders, nämlich gut aus: Reakktor hat die Insolvenz überwunden und konnte Gamigo als Publisher gewinnen. Gamigo ist Spezialist für Free-to-Play-MMOs. Kein Wunder also: Auch **Black Prophecy** wird keine monatliche Gebühr verlangen, man kann es gratis herunterladen. Bestimmte Items und Dienste werden allerdings gebührenpflichtig sein – mehr dazu im Interview auf der nächsten Seite.

**Black Prophecy war zu Beginn seiner Entwicklung** noch als Einzelspielertitel geplant, deshalb hat Reakktor großen Wert auf eine gute Geschichte gelegt. Und so heuerte man den Sci-Fi-Autor Michael Marrak an, der ein düsteres Szenario entwarf: Im 26. Jahrhundert hat sich die Menschheit zwar im Universum ausgebreitet, doch die wahre Macht liegt bei zwei überlegeneren Völkern: den genetisch verbesserten Geniden und den kybernetisch aufgemotzten Tyi. Der Spieler muss sich für eine Fraktion entscheiden – erst danach beginnt die eigentliche Story um einen epischen Konflikt, in dem neben Tyi und Geniden auch Terroristen und Aliens mitmischen.

Bevor man aber in die Handlung eintaucht, bastelt man wie in einem Rollenspiel seine Spielfigur. Dazu steht ein Editor mit zig Schiebereglern und Details zur Wahl. Seinen

Links: Patrick Streppel sitzt im Vorstand der gamigo AG.
Rechts: Timo Krahl ist Creative Director bei Reakktor Media.

INTERVIEW MIT **TIMO KRAHL** UND **PATRICK STREPPEL**

## „Den Spielern nichts vorenthalten“

**PC Games: Black Prophecy** wird manchmal als eine Art **EVE Online** mit mehr Action bezeichnet. Zu Recht?
**Krahl:** „Der Vergleich mit **EVE** kommt wohl daher, dass es sonst nicht viele Space-MMOs gibt, mit denen man **Black Prophecy** vergleichen könnte. Dabei wollen wir gar nicht mit **EVE** konkurrieren, sondern vielmehr all die Spieler ansprechen, denen **EVE** zu simulationslastig ist. **Black Prophecy** bietet actionbasierten Echtzeitkampf und kurzweilige Missionen. Du kannst es eine halbe Stunde spielen und wirst etwas erleben.“
**PC Games:** Warum habt ihr die Rollenspiel-Elemente im Laufe der Entwicklung ständig zurückgefahren?
**Krahl:** „Wir haben uns oft gefragt: Macht dieses Feature, dieser Skill, diese Eigenschaft das Spiel besser oder nur komplizierter? Wir wollen den Spieler nicht mit einer Regel- und Zahlenflut erschlagen, sondern ihm viel lieber Laser und Raketen um die Ohren jagen. Es gibt ja trotzdem ein Skillsystem und die Charaktere müssen sich entwickeln – nur eben im Rahmen eines Actionspiels und nicht eines Vollblutrollenspiels.“
**PC Games:** Abseits der Story-Missionen gibt’s auch dynamisch erzeugte Aufträge. Wie wollt ihr sicherstellen, dass die Einsätze nicht lieblos wirken?
**Krahl:** „Indem wir die richtige Mischung aus Kontrolle und Dynamik erzeugen. Jeder dieser Aufträge hat eine kleine Story mit NPCs und Dialogen. Wir haben zudem dafür gesorgt, dass diese Geschichten nicht immer den gleichen Verlauf nehmen, um Spieler auch mehrmals zu überraschen. Sie können in verschiedensten Sektoren spielen, die Gegner können andere sein, der Schwierigkeitsgrad kann variieren – für Solo-Spieler wie auch für Gruppen verschiedenster Größe. Wir versuchen, so viel Wiederspielwert wie möglich zu gewinnen, ohne dabei völlig chaotisch oder generisch Spiel-Elemente zu kombinieren.“
**PC Games:** Was erwartet uns nach dem Release? Darf man seinen Helden irgendwann selbst steuern?
**Krahl:** „Der Stapel mit Wünschen, Ideen und geplanten Erweiterungen ist groß – es gibt vieles, was wir (und hoffentlich auch andere) im Spiel sehen wollen. Die Spielfigur stärker ins Geschehen zu integrieren steht dabei tatsächlich sehr weit oben auf dem Stapel.
**PC Games:** Wie funktioniert das Free-to-play-Modell? Haben zahlende Spieler entscheidende Vorteile?
**Krahl:** „Wir planen zwar eine Boxed-Version, doch das Spiel wird kein Vollpreistitel im klassischen Sinne – es ist Free-to-play und kann somit auch einfach heruntergeladen werden. Das Bezahlmodell wurde dabei recht offen gestaltet und nun testen wir einfach aus, was wir mit den Free-to-play-Möglichkeiten alles anstellen können. Generell werden wir Spielern aber nichts vorenthalten, sondern wir möchten ihnen die Möglichkeit geben, sich eine Zeitersparnis auf verschiedenen Ebenen des Spiels zu erkaufen, um beispielsweise zu Freunden aufzuschließen. Niemand wird sich einfach das beste Schiff in einem Itemshop kaufen und damit seine Mitspieler demotivieren können – auf ein faires System legen wir sehr viel Wert.“
**PC Games:** Wie sieht euer Zeitplan für 2010 aus?
**Streppel:** „Im April starten wir mit einem sehr kleinen Kreis von 150 bis 200 Personen in die geschlossene Beta. Diese wird danach immer weiter für neue Spieler geöffnet. Als Release-Termin wird derzeit November 2010 angepeilt. Wenn wir allerdings merken, dass die Entwickler mehr Zeit benötigen, werden wir keinen unnötigen Zeitdruck aufbauen.“



**VERFEINDET** | Der Spieler muss zwischen zwei Übermensch-Fraktionen wählen: den Geniden und den Tyi.



**RIESIG** | Im Endgame dürfen Clans eigene Raumstationen bauen und natürlich auch die Basen der Feindfraktion angreifen.

Avatar sieht man im Spiel aber nur in Menüs und in Dialogen, selbst steuern darf man ihn nicht. Nach der Heldengeburt landet man im Cockpit seines ersten kleinen Raumflitzers. Nun ist es an der Zeit, mehrere Tutorial-Missionen zu absolvieren, in denen man die Grundlagen erlernt.

**Erst nach mehreren Stunden** wird der Spieler aus seinem Anfänger-Bereich in die eigentliche Spielwelt verfrachtet. Die ist in Instanzen aufgebaut, ähnlich wie in **Guild Wars**. Das heißt: Sie unterteilt sich in Levelabschnitte, die für eine bestimmte Spieleranzahl reserviert sind. Trotzdem gibt’s auch Gebiete, in denen man jederzeit anderen Spielern begegnen kann, nämlich die Sektoren rund um Raumstationen: Solche riesigen Basen fliegt man an, um Handel zu treiben, sein Schiff auszubauen und um neue Missionen anzunehmen. Letztere unterteilen sich in Aufträge für Einzelspieler und kleine Gruppen, aber auch PvP-Schlachten, kooperative Einsätze und weitere Missionstypen sind enthalten. Story-Einsätze werden mit komplett vertonten Dialogen und Zwischensequenzen aufwarten, außerdem gibt es noch dynamisch erzeugte Aufträge. Diese werden aus einer Vielzahl von Skripts, Gegnern, Umgebungen, Beute und Missionsverläufen spontan zu neuen Einsätzen zusammengefügt – Reakktor hofft, dadurch den Wiederspielwert zu erhöhen und so auch solchen Spielern etwas zu bieten, die abends nur mal für ein halbes Stündchen durchs All brettern möchten. Diesem Vorsatz kommt auch die Instanzierung zugute: Reakktor verspricht, lange Flugwege vollständig zu vermeiden – die Spieler sollen direkt und ohne Umwege in die actionreichen Einsätze springen können.

**Black Prophecy ist kein Rollenspiel.** Zwar besitzt es einige der typischen Genre-Elemente, doch im Kern ist es vor allem ein Actiontitel: Das Schiff wird wahlweise aus der Cockpit- oder Verfolgeransicht gesteuert, Gegner nimmt man per Fadenkreuz ins Visier, das Tempo ist hoch. Die Steuerung hat uns beim Anspielen allerdings noch etwas verwirrt: Die Verfolgerkamera wirkte zu weit vom Schiff entfernt, außerdem fiel es uns schwer, Feinde ins Visier zu nehmen – ein **Freelancer** spielte sich im Vergleich direkter und actionreicher. Allerdings arbeiten die Entwickler noch fleißig an der Bedienung, hier erwarten wir also noch viele Verbesserungen. Gute Ansätze sind zweifellos vorhanden, beispielsweise kann man mittels bestimmter Tastenkombinationen waghalsige Manöver fliegen. Seinen Gegner zu überraschen, Rollen und Loopings zu schlagen, blitzschnell eine halbe Drehung hinzulegen und aus allen Rohren auf seinen Verfolger zu feuern, das sind nur einige der Tricks, um im Kampf zu bestehen. Reichlich Schild-, Panzerungs- und Waffentypen sollen zudem für Abwechslung sorgen. Allerdings haben wir beim Anspielen noch raffinierte Spezialfähigkeiten, zielsuchende Raketen und dergleichen vermisst. Außerdem wirkten einige Schusswaffen noch etwas zu blass – wuchtigere Sounds und schickere Grafikeffekte sollten hier Abhilfe schaffen.

Die Jagd nach neuen Items sei, so Reakktor, ein wichtiger Ansporn in **Black Prophecy**. Daher kann man

**WORK IN PROGRESS** | Dieses Bild zeigt den aktuellen Entwicklungsstand des Cockpits und der Bildschirmanzeigen. Gerade beim Interface sind jedoch noch einige Änderungen zu erwarten.

**MODULAR** | Schiffe bestehen aus mehreren Bestandteilen, etwa Cockpit, Antrieb oder die Flügel. Alle diese Module verfügen über eigene Schildanzeigen – und können schlimmstenfalls sogar abgeschossen werden.

**OPTIONAL** | Diese Ansicht ist nur eine von mehreren. Wer mag, darf das Cockpit auch einfach ausblenden oder in eine Verfolgerperspektive schalten. An Letzterer wird derzeit aber noch gearbeitet.

**BATTERIE** | Waffen lassen sich zu Gruppen zusammenlegen, die man mit den Tasten 1 bis 5 durchschaltet. Je nach Gegner sind Energiekanonen beispielsweise effizienter als Projektilwaffen.

**ONLINE** | Eine praktische Freundesliste und ein flexibler Messenger sollen es Spielern einfach machen, Gruppen zu bilden und sich spontan für Missionen zusammenzuraufen.

## REAKKTOR: WEGE DURCH DIE INSOLVENZ

**Das Spiel entstand anfangs noch bei dem Publisher 10tacle, der 2008 Insolvenz anmeldete. Kirk Lenke, CEO von Reakktor, berichtet uns:**

REAKKTOR MEDIA
REAKKTOR MEDIA GMBH HANNOVER

Ende 2006 begann Reakktor mit der Entwicklung von **Black Prophecy** – als ein reines Singleplayer-Spiel. Der Publisher 10tacle beschloss jedoch „über Nacht", daraus ein MMO zu machen – das Hannover Studio Reakktor musste sich der Entscheidung fügen. Immerhin: Reakktor hatte durch die **Neocron**-Reihe bereits viel Erfahrung mit Online-Spielen. Kirk Lenke über die zähe Entwicklungsarbeit unter 10tacle: „Probleme gab es eigentlich vom ersten Tage an." Erst im Laufe des Jahres 2007, als neue Produzenten einsprangen, konnte, so Lenke, Reakktor das Spiel „zielstrebig und effizient nach eigenen Vorstellungen entwickeln". Als 10tacle im August 2008 jedoch Insolvenz anmeldete, galt dies notgedrungen auch für die Tochterfirma Reakktor. Nur so konnten Arbeitsplätze gesichert und Gespräche mit neuen Finanzpartnern aufgenommen werden. Während das Team weiter am Spiel arbeitete, suchte das Management nach Wegen, Spiel und Firma zusammenzuhalten. Erfolgreich: Reakktor musste in dieser langen Phase niemanden entlassen, stellte sogar neues Personal ein. Lenke beschreibt dies als eine „schwere, aber auch lehrreiche Zeit". Schon kurz nach Beginn der Insolvenz traten Reakktor und Publisher Gamigo in Kontakt, mittlerweile ist der Deal für beide Seiten perfekt. Derzeit arbeiten 42 Leute bei Reakktor an **Black Prophecy** – und zwar ohne um ihre Jobs fürchten zu müssen.

**FAIR** | Anders als in **Star Trek Online** wird das Ableben in **Black Prophecy** Konsequenzen in Form einer milden Bestrafung haben. Wie genau die aussehen wird, steht noch nicht fest.

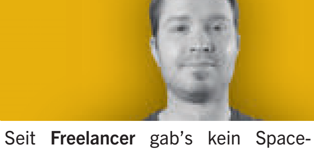
sein Schiff auf jeder Station umbauen: Waffen, Panzerung, Schilde, Antriebe und vieles mehr lassen sich einsetzen, das Ergebnis ist direkt an der Schiffshülle sichtbar. Viele Module sind gesockelt und lassen sich durch Upgrades aufwerten. Zudem wird's ein Crafting-System geben, mit dem Spieler ihre erbeuteten Materialien zu neuen Items zusammenschrauben können. Die Wahl der Ausrüstung sollte aber wohlüberlegt sein: Manche Gegenstände haben mehr Gewicht als andere. Je schwerer das Schiff, desto träger wird es. Die Gesamtmasse wird über einen Balken angegeben, der grobe Hinweise auf die „Klasse" des Schiffs gibt – so kann man sich etwa schnelle Jäger, robuste Tanks, tödliche Scharfschützen oder einfach einen Klassenmix erschaffen.

**Ein Skill-System** dient der Charakterentwicklung: Verdient man genügend Erfahrungspunkte und steigt eine Levelstufe auf, darf man einen von elf Skills steigern. Die meisten davon bringen jedoch keine neuen Spezialtalente, sondern erlauben es lediglich, Items besserer Qualität einzubauen. Nur zwei Skills legen fest, welche Manöver man fliegen und welches Handwerk man ausführen darf. **Black Prophecy** ist eben kein RPG, sondern ein Actionspiel!

**Im „Endgame"**, also auf den höchsten Levelstufen, soll das Spiel vor allem mit der Jagd nach Items, Clan-Unterstützung und PvP-Schlachten motivieren: Spieler in Gilden dürfen beispielsweise Raumbasen entwerfen; das geschieht in einem modularen Baumenü. Um sich diese Stationen leisten zu können, müssen die Spieler wertvolle Ressourcen beschaffen – dafür gibt's wiederum eigene Clan-Missionen, in denen die Spielergruppen Rohstoffsektoren einnehmen und verteidigen. Diese Gebiete werden dann für andere Gilden als PvP-Einsätze verfügbar. So sollen spannende Clan-Schlachten entbrennen! ❑

### ERSTEINDRUCK

*Felix Schütz*



Seit **Freelancer** gab's kein Space-Actionspiel mehr, das mich so richtig mitgerissen hat – daher sind meine Erwartungen an **Black Prophecy** hoch! Grafisch gefällt mir das Werk aus Hannover schon richtig gut – einzig manche Waffeneffekte sind mir noch zu unspektakulär, zudem hatte ich mit der Steuerung einige Probleme. Reakktor und Gamigo: Bitte gönnt euch auch hier die nötige Entwicklungszeit! Denn **Black Prophecy** steht nun definitiv auf meiner Muss-ich-spielen-Liste.

**GENRE:** Action-MMO
**ENTWICKLER:** Reakktor Media
**ANBIETER:** Gamigo
**TERMIN:** November 2010

**Von:** Marc Brehme



Im Herbst schlägt die Civilization-Reihe ein weiteres Kapitel auf. Mit vielen Neuerungen, vor allem beim Kampfsystem.

**BILDSCHÖN** | Die detaillierte Grafik kommt mit DirectX-11-Unterstützung. Hier greifen Bogenschützen als Fernkampfeinheiten den Gegner an.

**KOPFSACHE** | Im Spiel gibt es 18 Zivilisationen mit voll animierten Staatsoberhäuptern, etwa Katharina/Russland (l.), Montezuma/Azteken (M.) und Wu Zetian/China (r.),

**PLATZANWEISER** | Das neue Kampfsystem ermöglicht die taktische Aufstellung der Einheiten und das Ausnutzen von Geländevorteilen.

# Sid Meier's Civilization 5

Seit Jahren fiebern Anhänger der **Civilization**-Reihe einem neuen Teil entgegen. Im Herbst 2010 soll es so weit sein und mit **Civ 5** ein runderneuerter Nachfolger erscheinen.

**Nach wie vor** versuchen Sie, in 5.000 virtuellen Jahren aus einem kleinen Dorf eine Weltmacht zu formen. Dazu müssen Sie in Wirtschaft, Forschung, Handel und Diplomatie erfolgreich sein und sich Spielrunde um Spielrunde die grafisch deutlich aufgepeppte Welt unter den Nagel reißen. Im Aufbaupart stellen Sie Ihrer Bevölkerung in den Städten besondere Gebäude vor die Nase und nutzen die Geländefelder vor den Toren der Stadt, um wirtschaftlich tätig zu werden. Besonders lukrativ sind Felder, die über besondere Ressourcen wie etwa Pferde oder Erz verfügen.

**Für kriegerische Auseinandersetzungen** bilden Sie Kämpfer aus, schützen mit ihnen Ihre Ländereien und greifen Ihre Gegner an. Die computergesteuerten Nationen, die ebenfalls das Ziel Weltherrschaft verfolgen, agieren jetzt je nach Staatsoberhaupt anders. Ein George Washington oder eine Königin Elisabeth von England im Spiel orientieren sich nun zumindest grob an den Vorlieben der echten historischen Persönlichkeiten. So wird etwa Washington eher auf Forschung setzen und die englische Queen vorrangig versuchen, auf dem Seeweg ihren Machtbereich zu erweitern.

Zusätzlich zu den Nationen gibt es unabhängige Stadtstaaten, die Sie einnehmen oder sich zum Freund machen können, wobei friedliche Koexistenz in diesem Fall mehr Vorteile im Spiel bringt.



**GRENZKONTROLLE** | Die Gebietsgrenzen wachsen nun organisch und nicht mehr kreisförmig.

**Eine weitere wichtige Neuerung** betrifft die Kämpfe. Die Welt ist jetzt nicht mehr in Quadrate, sondern – wie etwa in **Panzer General** – in Hexagone (Sechsecke) aufgeteilt. Außerdem können Sie keine Einheiten mehr auf einem Feld „stapeln", da jede Einheit jetzt ein eigenes Feld benötigt. Dadurch ergeben sich neue taktische Möglichkeiten wie Fern- und Flankenangriffe. So schießen Fernkämpfer oder Katapulte von hinteren Reihen auf Feinde.

Über Sieg und Niederlage entscheidet nicht mehr nur die pure Masse an Einheiten, sondern das geschickte Platzieren der Truppen sowie das Ausnutzen von Geländevorteilen wie Anhöhen.

**Civilization 5** kommt mit voller Mod-Unterstützung. Neben einem World-Builder wird es auch einen ins Spiel integrierten Mod-Browser geben, mit dem Sie die Fan-Erweiterungen verwalten können. ❑

**ERSTEINDRUCK**

*Marc Brehme*



Das wurde ja auch Zeit! Und damit meine ich nicht nur die frische Grafik, sondern auch das neue Kampfsystem. Vorbei die Zeiten, in denen man seine Stadt einfach mit Dutzenden auf einem Feld gestapelten Einheiten (Stacks of Doom) absichern konnte und seine schweren Waffen dem Feind bis vor die Nasenspitze fahren musste. Nun freue ich mich auf taktische Scharmützel in der neuen Hexfeld-Welt. Go, Firaxis!

**GENRE:** Strategie
**ENTWICKLER:** Firaxis Games
**ANBIETER:** 2K Games
**TERMIN:** Herbst 2010




## Komplett-PC für Spieler

# PCG-PC Editors Choice 1

Beim schnelllebigen PC-Markt ist es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Die Redakteure aus der Hardware-Abteilung haben sich daher zusammengesetzt und den aus ihrer Sicht optimalen Preis-Leistungs-PC für Spieler zusammengestellt.



**Rechner aus Discountmärkten** haben immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Anders sieht es beim PCG-PC Editors Choice 1 aus, denn hier wissen Sie bereits vor dem Kauf genau, welche Komponenten verbaut wurden, wie schnell der Rechner arbeitet und wie laut das Gerät ist. Natürlich wurde der PC-Games-PC speziell auf PC-Spieler abgestimmt. Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 799 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 879 Euro erwerben. ❑

### PCG-PC EDITORS CHOICE 1

| | |
|---|---|
| Hersteller (Webseite) | Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) |
| Erweiterte Informationen | www.pcgames.de/go/pc-editors-choice1 |
| Garantie/Rückgaberecht | 2 Jahre/14 Tage |
| **Ausstattung** | |
| Prozessor | AMD Phenom II X4 965 |
| Grafikkarte | Radeon HD 5770 |
| Mainboard | Gigabyte GA-MA770T-UD3 |
| Festplatte | Western Digital WD5000AAKS 500 GB |
| Speicher | 4 GB DDR3-1333 (Kit) |
| Netzteil | Cooler Master Silent Pro M500 |
| CPU-Kühler | Cooler Master Hyper TX3 |
| Gehäuse | Thermaltake Element T VK90001N2Z |
| Optisches Laufwerk | LG GH-22NS |
| **Praxistests** | |
| Lautstärke 2D (1,0 m) | 1,7 Sone/33 dB(A) |
| Lautstärke 3D (1,0 m) | 1,8 Sone/34 dB(A) |
| Leistungsaufnahme 2D | 105 Watt (Leerlauf) |
| Leistungsaufnahme 3D | Maximal 192 Watt |
| Far-Cry-2-Benchmark | 41,4 Fps im Durchschnitt |
| 3D Mark 06 | 16.197 Punkte |
| 3D Mark Vantage | P9.825 |
| **Preis ohne Betriebssystem** | **€ 799,-*** |
| **Preis mit Windows 7**** | **€ 879,-* (inkl. Home Premium)** |

* Preiserfassung vom 11.03.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.



**GEHÄUSE/BRENNER** | Der LG-Brenner GH-22NS kommt im Thermaltake-Element-TVK90001N2Z-Gehäuse zum Einsatz.

**CPU/KÜHLER** | Der AMD Phenom II X4 965 läuft mit 4 x 3.400 MHz und wird vom Cooler Master Hyper TX3 gekühlt. Zwei Gehäuselüfter befinden sich im PC.

**FESTPLATTE** | Die Samsung F3 HD502HJ mit 500 GByte ist schnell, leise und bietet ausreichend Platz.

**DDR3-RAM** | 4 GB DDR3-1333-Speicher werden im PCG-PC Editors Choice 1 verbaut.

**GRAFIKKARTE** | Eine Radeon HD 5770 mit 1.024 MiByte Speicher kommt in diesem PC zum Einsatz. Auch hier wird auf einen niedrigen Lärmpegel geachtet.

**MAINBOARD** | Beim Mainboard haben wir uns für das Gigabyte GA-MA770T-UD3 entschieden, das den Sockel AM3 unterstützt.

**NETZTEIL** | Das verwendete Cooler Master Silent Pro M500 bietet ausreichend Reserven. Dadurch dreht der Lüfter auch im 3D-Modus kaum hoch.

**MIT KÖPFCHEN** | Solche „Verhöre“ sind schick inszeniert, jedoch dürften sie ein wenig dynamischer und temporeicher ausfallen.

# Splinter Cell: Conviction




**Von:** Jürgen Krauß

## Fisher fischt in undurchsichtigen Gewässern – und ist dabei skrupelloser als je zuvor.

Für einen Test in dieser Ausgabe hat es mal leider wieder knapp nicht gereicht, jedoch durften wir bei Ubisoft in Düsseldorf ausgiebig Hand an eine vollständige, fast fertig aufpolierte PC-Fassung von **Splinter Cell: Conviction** legen und können nun reinen Gewissens behaupten: Das Ding macht Laune – aber das sollten Sie, sofern Sie unsere Vorschauberichterstattung der letzten Ausgaben verfolgt haben, eigentlich längst geahnt haben.

Für alle, die neu dabei sind, ein kurzer Storyabriss: Nach dem Tod von Sam Fishers Tochter Sarah im letzten **Splinter Cell**-Abenteuer zieht sich der gebrochene Geheimagent aus dem Staatsdienst zurück. Doch seine Vergangenheit holt ihn schnell ein: Grim, die Dame, die ihm in früheren Abenteuern schon Anweisungen ins Ohr flüsterte, nimmt urplötzlich Kontakt zu ihm auf und erzählt ihm kuriose Dinge über sein Töchterchen und Attentäter, die es auf ihn abgesehen haben. Damit hat ihn seine Exkollegin natürlich direkt an der Angel und es dauert nicht lange, bis Sam wieder fast ganz der Alte ist und brav den Agenten spielt. Wenn auch dieses Mal nicht im Auftrag von Third Echelon, sondern – so zumindest hat es den Anschein – mehr oder weniger auf eigene Faust. Natürlich gibt es einige unerwartete Wendungen und selbstverfreilich ist mal wieder alles anders, als es aussieht. Entwickler Ubisoft Montreal ist also klar schuldig der vorsätzlichen Stiftung von Verwirrung – was sich in einer Story äußert, die immer wieder mit Rückblenden und Zukunftsvisionen munter Zeitsprünge vollführt. So beginnt das Spiel mit einer Szene, die der Spieler erst 74 virtuelle Stunden später erlebt – und in der sich Fisher eine Kugel aus Grims Revolver einfängt.

**Gerne würden wir Ihnen** mehr über die Handlung verraten, gerne würden wir Ihnen Beispiele für die abwechslungsreiche Levelgestaltung geben oder über die interessanten Schauplätze berichten – aber das hat uns Ubisoft verboten, weswegen wir hier nur ein paar Details zu PC-Version und Mehrspielermodus preisgeben. Egal ob mit Gamepad am Heimrechner, Gamepad an der Konsole oder Maus und Tastatur, es braucht eine gewisse Zeit, sich an die Steuerung zu gewöhnen – denn auch wenn sich Sam im Grunde zur Standard-Ego-Shooter-Tastenbelegung bewegt, handelt es hierbei nicht um einen Ego-Shooter, sondern um ein Actionspiel aus der Perspektive der dritten Person. Und das hat ganz eigene Ansprüche ans jeweilige Eingabegerät. Eine Deckungstaste beispielsweise. Wann immer wir diese drücken (Standard: rechte Maustaste beziehungsweise linker Trigger), „saugt“ sich Sam schutzsuchend ans nächststehende Objekt. Ist nichts in Reichweite, vollführt er einen lustigen Überschlag oder eine ähnliche akrobatische Verrenkung. Ego-Shooter-Anhängern bereitet das zu Beginn einige Probleme, ist doch die Taste

### SCREEN-INFO

Kurz vor Redaktionsschluss verweigerte uns Ubisoft die Verwendung der von uns anhand der PC-Version erstellten Bilder, weswegen Sie hier ausschließlich vom Publisher an uns weitergegebene Screenshots vorfinden, die in Sachen Perspektive und technischer Finesse nicht hundertprozentig dem Spiel entsprechen.

**TREFFSICHER** | Wenn Sie weit auseinanderstehende Gegner markieren, vollführt Sam auch schon mal kleine Kunstschusseinlagen.

normalerweise für den Waffenzoom reserviert – jedoch erweist sich die Steuerung letztendlich zwar als kompliziert, aber auch als ausgeklügelt und praktisch. Und natürlich dürfen Sie die Tasten auch frei belegen. Unterm Strich spielt sich die PC-Fassung einen kleinen Zacken flotter und flüssiger als ihr Konsolenpendant.

Unser generalüberholter Sam scheint auch ein paar Nachhilfestunden beim Kollegen Ezio aus **Assassin's Creed 2** genommen zu haben; flinkes Klettern, Hangeln und halsbrecherische Tod-von-oben-Manöver gehören ab sofort auch zu seinem sehr viel actionlastigeren Repertoire.

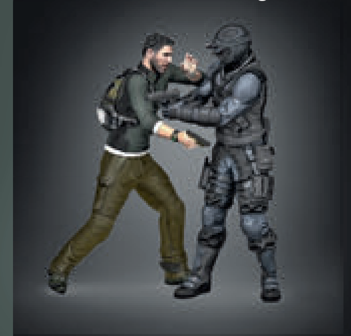
**Die optische Präsentation** war ein klein wenig ernüchternd. Immer wieder stolperten wir über mittelmäßig hübsche Ecken und ungeschliffene Kanten – die es höchstwahrscheinlich so auch ins fertige Spiel schaffen werden. Vieles davon wird durch großzügig eingesetzte Unschärfeeffekte und die allgegenwärtige „Sie sind im Schatten, also ist alles Schwarz Weiß"-Optik übertüncht, aber die durchgängige grafische Qualität ist trotzdem nicht viel mehr als nur „okay". Ein „Okay" ist aber keinesfalls schlecht – Stil, Look und Atmosphäre passen schön zusammen und ergeben ein zur Gefühlslage des Helden passendes Ganzes. Zugegeben, Sams Gesicht bleibt dafür, dass er auf einem Rachefeldzug unterwegs ist, ein wenig zu regungslos (schon fast lundgrenesk) und auch seine Frisur ist alles andere als zeitgemäß. Dafür sind aber die künstlerisch eingesetzten Missions- und Rückblenden-Projektionen gera-



**ES GEHT ABWÄRTS!** | Wagt sich eine Wache zu nahe an die Brüstung, greift Sam beherzt zu und reißt die arme Seele in die Tiefe.

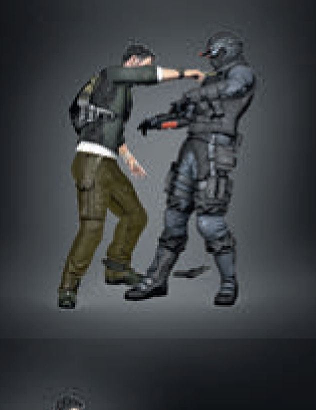
## AUF TUCHFÜHLUNG

**Sam ist ein Meister des Nahkampfes – und wer sich „Mark & Execute"-Aktionen verdienen will, sollte regelmäßig die direkte Auseinandersetzung suchen. Viele der Animationen sind weit brutaler als diese Entwaffnung hier.**





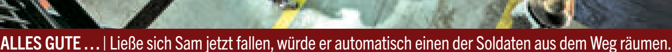








**GEISTERJÄGER** | Wachen stürmen nicht Sam, sondern seiner Silhouette hinterher.



**ALLES GUTE …** | Ließe sich Sam jetzt fallen, würde er automatisch einen der Soldaten aus dem Weg räumen.

dezu Balsam für die Einheitsbrei gewohnten Augen. Uns machte aber noch etwas anderes stutzig: Das Spiel flackert in einem 16:9-Seitenverhältnis mit kleinen, schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand über den Monitor. Die selbst von uns aufgenommenen Screenshots allerdings zeigen das Geschehen in einem 4:3-Format mit verzerrtem Inhalt. Scheint also fast so, als würde das Spiel eigentlich in einem 4:3-Verhältnis ablaufen und uns durch Verzerrung einen Widescreen-Modus vorgaukeln. Was das genau zu bedeuten hat, konnte Ubisoft uns bislang nicht beantworten – möglicherweise war das aber ein Grund dafür, dass man uns die Erlaubnis verweigerte, eigene Bilder für diesen Artikel zu verwenden.

Ein weiterer, gewöhnungsbedürftiger Störenfried: Wann immer Sam eine Wache im Nahkampf ausschaltet, erhält er ein weiteres „Mark & Execute"-Manöver. Um dem Spieler das zu verdeutlichen, weist für einen kurzen Augenblick ein roter Blitz quer über den gesamten Monitor auf die veränderte „Mark & Execute"-Anzeige rechts unten im HUD. Dieser Effekt stört ungemein, ist Rot doch ansonsten die Farbe, die Feindbeschuss signalisiert. Wir konnten uns zwar nach einiger Zeit angewöhnen, dabei nicht jedes Mal aufzuschrecken und uns nach Gegnern umzusehen, dezent irreführend blieb es aber weiterhin.

**Wie Sie die einzelnen Abschnitte** von Sams jüngstem Abenteuer bestreiten, bleibt in der Regel Ihnen überlassen: Schleichen, ballern, links herum, rechts entlang, obendrüber oder drunter durch – viele Levels bieten mehrere Vorgehensweisen an. Meist sind die Varianten aber weitaus beschränkter, als es auf den ersten Blick den Anschein hat; mehr als zwei Routen zu einem Ziel finden Sie selten. Dafür lockt Sie das Spiel oft gezielt aus Ihrer bevorzugten Vorgehensweise und in provozierte Verhaltensmuster – sei es durch zeitlich begrenzte Spielvorgaben, ein außergewöhnliches Leveldesign oder eine vom Standard abweichende Gegner-KI. So dürfen Sie sich mal nicht entdecken lassen, mal führt kein Weg an Ihrer Entdeckung vorbei und mal müssen Sie Gegner zwangsläufig im Nahkampf überwältigen, um diese zu verhören. Die Mischung stimmt, die Abwechslung passt – gut so! Allerdings macht Ihnen die Intelligenz der Computerschergen (beziehungsweise das zeitweise Fehlen ebenjener) gelegentlich einen Strich durch die Spielspaßrechnung: Oft eilen die Widersacher ein wenig zu verbissen Ihrem vermeintlichen Aufenthaltsort entgegen, ab und an beugen sich mehrere Kerle schön brav nacheinander über eine Brüstung, sodass Sam sie der Reihe nach „pflücken" kann, und immer wieder läuft Ihnen jemand sehenden Auges in die Schusslinie – im Großen und Ganzen versaut Ihnen das unvorsichtige Kanonenfutter das Spielvergnügen zwar nicht ernsthaft, aber es lässt an einigen Stellen die Herausforderung missen.

**Nach gut acht Stunden sollten** Sie Ihr Agentenabenteuer abgeschlossen haben; damit aber nicht genug, es wartet auch noch ein Mehrspieler-Teil, den Sie zwar

## DIE RICHTIGE TECHNIK MACHT'S!

**Ein ungeschriebenes Gesetz scheint zu besagen: Moderne Actionspiele brauchen ein Freischaltsystem für Waffen und Gadgets – so auch das neue Splinter Cell!**

Blöd nur, dass gerade im Fall Fisher das zeitgemäße Waffen-Upgradesystem eher überflüssig ist. Durch Aktionen wie Stealth-Kopfschüsse oder Dreifach-Granatenkills verdienen Sie Punkte, die Sie in Schießprügel- und Gadget-Verbesserungen eintauschen dürfen. So weit kein Problem, immerhin treibt es zurzeit gefühlt jeder zweite Spieleentwickler ähnlich, das System fällt also gar nicht weiter negativ auf. Streng genommen ist es für die Spielmechanik allerdings ziemlich unnötig, da sich die verschiedenen Schießeisen nur marginal unterscheiden. Im Prinzip brauchen Sie lediglich eine schallgedämpfte Pistole und ein ebenfalls geräuschoptimiertes Sturmgewehr.



**GUT GEBAUT** | Wie viele Gegner Sie auf einmal markieren können, hängt von der ausgewählten Waffe ab. Per Upgrade dürfen Sie diese Zahl (bei den meisten Argumentverstärkern) um 1 erhöhen.

## IM DUETT

**Hierbei von einem „Mehrspielerteil" zu sprechen, ist in Anbetracht einer maximalen Spielerzahl von zwei vielleicht ein wenig übertrieben, aber das ist uns eigentlich egal – solange es Spaß macht!**

Da Sam sich schlecht zweiteilen kann, bestreiten Sie und Ihr Mitspieler die in vier Abschnitte aufgeteilte, kooperative Mini-Kampagne in Perspektive der NSA-Agenten mit den Einsatznamen Archer und Kestrel. Aber keine Sorge, die haben mindestens ebenso viel auf dem Kasten wie Kampagnen-Held Fisher. Das Ganze ist fordernd und unterhaltsam, auch wenn sich die Handlung doch eher im Hintergrund hält. Außerdem bietet dieser Abschnitt eine Handvoll Features, die es (logischerweise) nicht in die Solo-Kampagne geschafft haben: Dual-„Mark & Execute", von Wachen überwältigt werden und so weiter. Nichts Weltbewegendes, aber nette Ergänzungen.

**Drei der vier weiteren Spielmodi** sind ebenfalls kooperativ: Im (freischaltbaren) „Infiltration" dringen Sie möglichst ungesehen in ein Areal vor, bei „Jäger" erledigen alle Gegner in einem Bereich und bei „Letztes Gefecht" verteidigen Sie eine EMP-Bombe gegen in Wellen anrückende Widersacher. Das alles bestreiten Sie wahlweise alleine oder mit einem zweiten Spieler. Die große Ausnahme – und das mit Abstand spaßigste Zweispieler-Vergnügen – ist aber die Spielart „Duell", in der Sie gegen Ihren Mitspieler antreten. Und weil ein simples 1-on-1-Deathmatch langweilig wäre, wirft man Ihnen als dritte Partei zahlreiche KI-Recken in den Weg. Wer die fleißig aus dem Weg räumt, erntet Punkte, wer seinen menschlichen Kontrahenten erledigt, erntet Punkte und wer – von wem auch immer – erledigt wird, dem werden Punkte abgezogen. Gewonnen hat, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Zähler vorweisen kann.



**IN DER ZANGE** | In den kooperativen Modi sollten Sie aus unterschiedlichen Richtungen angreifen.







**GEKONNT IST GEKONNT** | Zu zweit ist es ungleich schwerer, Gegner unauffällig auszuschalten. Üben!

teilweise auch alleine bestreiten könnten, der aber nur mit zwei Spielern ein echtes Unterhaltungsgefühl aufkommen lässt. Während die sechs mitgelieferten Karten dabei alle in den vier Mehrspielermodi „Jäger", „Duell", „Letztes Gefecht" und „Infiltration" bestreitbar sind, bilden vier davon zusätzlich eine eigene, kooperative Mini-Kampagne, die die Vorgeschichte von **Conviction** erzählt. Mehr dazu erfahren Sie im Kasten „Im Duett".

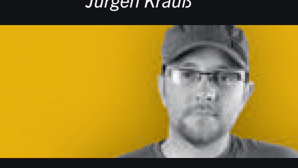
**Wir haben mittlerweile** weit über 20 Spielstunden mit **Conviction** auf der Uhr – Zeit, ein fundiertes Vorab-Urteil zu fällen: Das Spiel ist gut. Sehr gut sogar. Trotz der kleinen Mängel spricht das aufgejüngte Agentenabenteuer unsere Action-Ader an und hält nach Adrenalin lechzende Spielerherzen mit eisernem Griff in seinem Bann. Wem die Serie immer schon ein wenig zu träge, einen Tick zu sauber oder zu langweilig war, der dürfte in **Conviction** letztendlich die Erfüllung finden. Alle anderen freuen sich zumindest darüber, dass Sam es nach so vielen Jahren mal wieder in ein PC-Spiel geschafft hat und zumindest mal modernisiert wurde. Sam ist jetzt von persönlichen Motiven getrieben, fast skrupellos, hinterlistig und brutal. Ein bewaffnetes Raubtier, dessen Vorgehen uns immer wieder an Batman in **Arkham Asylum** erinnert. So muss zeitgemäße Stealth-Action aussehen – auch wenn sie nicht hundertprozentig zeitgemäß aussieht!



**WIE NEUGEBOREN** | Der neue Sam ist hart, brutal und gnadenlos in der Verfolgung seiner Ziele; ein Raubtier, das kein Erbarmen kennt.

### ERSTEINDRUCK

*Jürgen Krauß*



Ich hätte ja nicht erwartet, dass Sam nach so langer Zeit und fast komplettem Projekt-Neustart doch noch dermaßen sauber die Kurve kriegen würde. An den paar schroffen Kanten mag ich mich gar nicht stören. Wenn mein größtes Problem ist, dass bei der Monochrom-Darstellung die Übersicht ein wenig leidet, dann haben die Spiel-Designer ziemlich viel richtig gemacht. Überhaupt macht mich als Action-Freund Fishers neue Gangart ziemlich an. Hart, aber gerecht!

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** Ubisoft Montreal
**ANBIETER:** Ubisoft
**TERMIN:** 15. April 2010

**GESCHÄFTIG** | Über tausend einzeln simulierte Bürger sollen später in den Städten umhergehen.

# Patrizier 4

**Von:** Christian Schlütter

Ein Klassiker der Wirtschaftssimulationen kehrt zurück! Wir haben uns Patrizier 4 exklusiv angesehen.

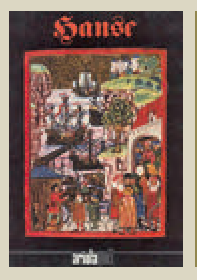
Gütersloh, das ist städtisches Leben in ländlicher Nachbarschaft. So jedenfalls beschreibt sich das westfälische Städtchen auf seinem eigenen Tourismusportal. Eines jedenfalls ist klar: Eine Hansestadt war Gütersloh nie. Und trotzdem entsteht dort jetzt eine umfassende Simulation des historischen Hansebundes. Wir sind ins ostwestfälische Gütersloh gereist, um uns bei Gaming Minds Studios in ländlicher Nachbarschaft das städtische Leben in **Patrizier 4** anzusehen.

**An der Tür** des neuen Studios empfängt uns Daniel Dumont. Der Mann mit der wohlklingenden Alliteration im Namen war früher bei Ascaron für Titel wie **Port Royale**, **Darkstar One** und eben **Patrizier 2** verantwortlich und ist nach der Pleite des Entwicklers nun der Chef von knapp 15 Leuten bei Gaming Minds. Dumonts Team arbeitet mit Hochdruck am vierten Titel des **Patrizier**-Universums und will einen guten Kompromiss zwischen klassischen Inhalten für Hardcore-Fans und leichter Zugänglichkeit liefern.

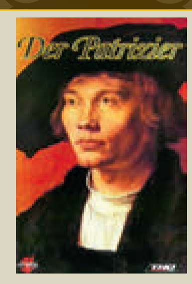
Wie schon in den Vorgängern steuern Sie in **Patrizier 4** das Wohl und Wehe eines Kaufmannes, der Handel im Nord- und Ostseeraum treibt. Der zeitliche und geografische Rahmen ist durch die historische Hanse gesetzt, jenen Städtebund, der zwischen dem 12. und dem 17. Jahrhundert den Seehandel im Norden bestimmte. Sie suchen sich zunächst einen Heimathafen aus. Zur Wahl stehen Siedlungen wie Lübeck und Hamburg. Am Anfang steht Ihnen nur ein einzelnes Schiff zur Verfügung, mit dem Sie einige wenige Waren von A nach B bringen. Auf der Übersichtskarte klicken Sie dabei einfach Ihren Konvoi und den Zielhafen an. Wer billig einkauft und teuer verkauft, häuft mit der Zeit Reichtum an, kann so weitere Schiffe erwerben und neue Handelsrouten eröffnen.

## DIE MARKE PATRIZIER

**Es gab eine Zeit, da kannte jeder PC-Spieler die Serie Patrizier. Für alle jüngeren Semester hier ein kleiner historischer Abriss:**



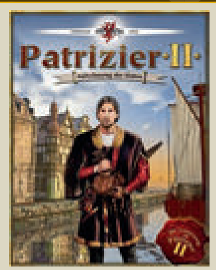

**HANSE** | 1986 erschien diese Wirtschaftssimulation beim Label Ariolasoft. Entwickelt wurde das Spiel von Bernd Westphal und Ralf Glau. Für den historischen Hintergrund recherchierten sie ein halbes Jahr in der Lübecker Stadtbibliothek.



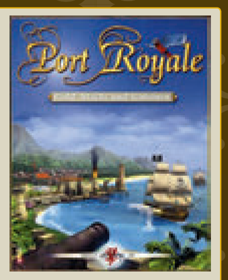

**PATRIZIER 1** | Der erste **Patrizier**-Teil ähnelte **Hanse** und begründete das Bild der deutschen Wirtschaftssimulationen bedeutend mit.




**PATRIZIER 2** | Anstelle von Rundenstrategie war Echtzeit in 2D-Iso-Perspektive angesagt – auch der zweite Teil der Serie wurde ein großer Erfolg.




**PATRIZIER 2: AUFSCHWUNG DER HANSE** | International hieß das Add-on **Patrizier 3**. Deshalb trägt der neue Teil die Nummer 4 im Namen.




**PORT ROYALE** | Die Serie **Port Royale** ist quasi der Südsee-Ableger von **Patrizier**, in dem Sie in der Neuen Welt des 17. Jahrhunderts Handel treiben.

## STÄDTEBAU LEICHT GEMACHT

**Patrizier 4 konstruiert ein glaubwürdiges Bild einer mittelalterlichen Hansestadt.**

**STADTTOR** | Haben Sie in einer Stadt einmal genug Macht erlangt, dürfen Sie die Stadtmauern versetzen und damit den Bauplatz erweitern. Dazu platzieren Sie einfach die Stadttore neu. Die Mauern selbst werden dann dynamisch um die Stadt herumgezogen.

**KONTOR** | Dieses Gebäude ist gerade zu Beginn das wichtigste. Hier handeln Sie Waren und rekrutieren neue Seemänner.

**DEPOT** | Im Depot werden Waren gelagert. Das Modell orientiert sich stark an Lagerhäusern aus der Hansezeit. Im späteren Spielverlauf errichten Sie selbst Depots, um größere Warenmengen zu verstauen.

**KIRCHE** | Das Gotteshaus ist der Mittelpunkt Ihrer Stadt und lässt sich in drei Stufen ausbauen. Beachten Sie den hübschen Efeu-Bewuchs.

Die Entwickler haben dafür einfache, übersichtliche Menüs entworfen (siehe Kasten auf Seite 58). So sehen Sie beim Wareneinkauf zum Beispiel direkt, ab welcher Menge eine Ware teurer oder billiger wird.

An kleinen roten und grünen Icons erkennen Sie zudem, wie der Bedarf der Stadt gedeckt ist, mit der Sie handeln. Denn die Einwohner einer Stadt benötigen pro Tag eine bestimmte Menge von jeder Ware. Haben die Bürger zum Beispiel genug Weizen, ist dieser billiger zu bekommen. Und wird der Weizen gar in der Stadt selbst hergestellt, ist er dort sowieso sehr günstig. Im Gegensatz zu anderen Wirtschaftssimulationen wird bei **Patrizier** der Warenkreislauf also dynamisch berechnet. Liefern Sie Unmengen an Wein in eine bestimmte Stadt, sinkt der Preis dafür dort extrem. Kaufen Sie allerdings einer Stadt den ganzen Wein weg, steigt der Preis drastisch an, was alle anderen Mitspieler dazu bringt, selbst Wein dort zu handeln. Sie müssen also sehr genau taktieren, um dieses fragile Gleichgewicht nicht zu gefährden.

Wer Pech hat, dem fahren auch noch Zufallsereignisse wie das Wetter in die Parade. Auf der Übersichtskarte können Sie einen herannahenden Sturm oder eine Dürre schon früh erkennen und so im Voraus abschätzen, in welcher Stadt es Probleme geben wird. Vielleicht können Sie davon sogar profitieren, indem Sie nach dem Unwetter benötigte Waren in das betroffene Gebiet liefern. Ein anderer Faktor der Unsicherheit sind die Piraten. Gerade in der Ostsee waren die Freibeuter zur Zeit der Hanse ein echtes Problem. Auch in **Patrizier 4** können Ihre Handelsschiffe von Piraten angegriffen werden.

Deswegen sollten Sie schon früh zumindest ein Schiff jedes Konvois zur Verteidigung abstellen. In **Patrizier 2** mussten Sie dafür noch einzeln Kanonen kaufen und das Schiff damit ausrüsten. Nun aber werten Sie Ihre Kähne einfach per Mausklick in Kategorien wie Waffen, Wendigkeit oder Stabilität auf.

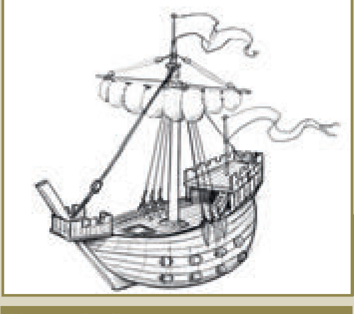
**Kommt es zu einer** Schlacht auf See, so wechselt das Spiel auf eine gesonderte Karte. Drei Ihrer Kriegsschiffe stellen sich dann bis zu drei Feinden entgegen. Eines dieser Schiffe steuern Sie selber, das Ruder der beiden anderen übernimmt die künstliche Intelligenz für Sie.

Während der Seekämpfe kommt es vor allen Dingen darauf an, die eigene Kogge in die richtige Position für einen Kanonenschlag zu bekommen. Sie dürfen dabei zwischen drei verschiedenen Kugelarten wählen. Kettenkugeln zerstören Segel und Masten und machen das feindliche Schiff manövrierunfähig. Normale Kugeln schlagen Löcher in den Rumpf des gegnerischen Schiffes und Streumunition dient zur Dezimierung der feindlichen Besatzung.

Naht die Zerstörung eines Pottes oder sind kaum noch Seemänner übrig, ist der Kampf gewonnen. „Ewig lang flüchtende Piraten gibt es nicht mehr", versichert uns Dumont bei unserem Besuch. Das war

## STAPELLAUF

**Gaming Minds Studios modelliert den größten Teil der Einheiten, Gebäude und Hintergründe für Patrizier 4 in mühevoller Kleinarbeit selbst. Im Gütersloher Studio sind dafür drei Grafiker und ein Praktikant beschäftigt, deren Arbeitsschritte sich aufeinander aufbauen. Anhand einer imposanten Handelskogge beschreiben wir Ihnen, welche Schritte ein Modell durchläuft, bis es schließlich in seiner ganzen Pracht im Spiel erscheint.**



**SCHRITT 1** | Auf der Basis von Recherchen zu historischen Schiffsmodellen des Hansebundes entwirft der Grafiker eine Bleistiftzeichnung, die später den Kollegen als Anhaltspunkt dient.



**SCHRITT 2** | Aus den Strichzeichnungen fertigt ein zweiter Grafiker ein Rohmodell des Schiffes an. Dieses Modell ist schon dreidimensional, hat aber noch keine Texturen.



**SCHRITT 3** | Ein dritter Grafiker belegt das 3D-Modell nun mit Texturen, fügt so Farben und Beschaffenheiten der Oberflächen hinzu sowie Details wie Segel oder Kanonen.

## DER HANDEL

**Essenzieller Bestandteil der Patrizier-Serie ist seit jeher der Handel. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Menü-Kniffen Ihnen Gaming Minds das Händlerleben leicht machen will.**

**GRUNDINFO** | Hier sehen Sie den Hafen, in dem Sie handeln, und die Kapazitäten Ihres Konvois. Mit dem Knopf in der Mitte schalten Sie die Handelspartner durch.

**STADTFORDERUNG** | An den roten und grünen Symbolen sehen Sie, wie gut die Stadt mit dieser Ware versorgt ist. Je grüner diese Anzeige, desto billiger ist die Ware zu kaufen.

**GESAMTBETRAG** | Wie viel Sie für die Transaktion insgesamt bezahlen müssen, steht hier.

**KAUFREGLER** | Mit einem simplen Schieberegler legen Sie die Kaufmenge fest. Der Preis im Inneren des Reglers ändert sich dabei dynamisch.



**MANUELL HANDELN**

**REPARATUR** | Mit diesen kleinen Symbolen können Sie angeben, ob der Konvoi repariert werden soll, wenn er diesen Hafen anläuft, und ob er diesen Hafen überspringen soll.

**INFO-KNOPF** | Überall im Spiel finden Sie diese grünen Buttons. Ein Klick offenbart genaue Informationen zum aktuellen Menü. So brauchen Sie nicht ins Handbuch zu sehen.

**AUTOMATISCH HANDELN**



**STÄDTELISTE** | Mit ein paar einfachen Klicks legen Sie fest, welche Häfen Ihr Konvoi auf seiner Route anlaufen soll und in welcher Reihenfolge.

**VORGABEN** | Hier können Sie detailliert festlegen, wie viel von einer Ware der Konvoi im Zielhafen zu welchem Preis kaufen oder verkaufen soll.

**PREISLIMIT** | Da sich der Preis für Waren verändert, je nachdem wie viel Sie abnehmen, dürfen Sie hier festlegen, wie viel Gold Sie maximal für eine Einheit der Ware geben wollen.

**HANDEL NACH VORGABEN** | Diese Waren handelt Ihr Konvoi nur nach den von Ihnen vorgeschriebenen Preisen und Bedingungen.

**AUTOMATISCHER HANDEL** | Ziehen Sie Waren in diese Liste, wird Ihr Konvoi sie auf seinem Weg automatisch kaufen oder verkaufen. Ob die Preise dafür günstig sind, entscheidet die KI.

ein ärgerlicher Punkt in den Vorgänger-Spielen. In **Patrizier 4** geben die Freibeuter auch nicht auf, sondern kämpfen bis zum bitteren Ende. Besiegen Sie die Piraten, winkt Ihnen fette Beute aus dem Rumpf der versenkten Schiffe.

**Wer auf größere** Mengen schnelles Geld aus ist, kann natürlich auch selbst zum Freibeuter werden. Dazu hissen Sie einfach auf den Schiffen Ihres Konvois die Totenkopfflagge. Ihre Kapitäne greifen dann in dem angewählten Bereich selbstständig Transportschiffe an oder belagern eine Stadt. Dieses Spielchen sollten Sie aber nicht zu lange treiben. Denn wenn Sie die Handelspartner zu sehr reizen, schickt der Hansebund mit ziemlicher Sicherheit die Bunte Kuh vorbei. Hinter dem lustigen Namen verbirgt sich ein furchterregendes Kriegsschiff der Hanse, dessen historisches Vorbild 1401 den Angriff auf den Seeräuber Klaus Störtebeker führte.

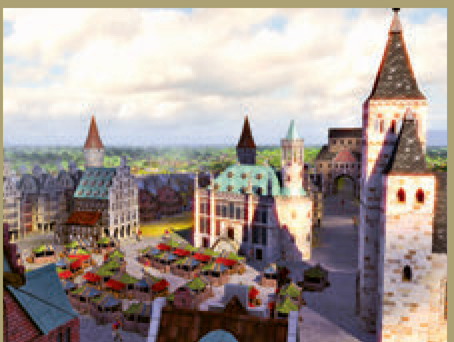
Ist die Bunte Kuh auf dem Weg zu Ihnen, können Sie noch schnell aufgeben und Strafe bezahlen. Oder Sie stellen sich den Jägern mit allen Mitteln entgegen. Das schadet natürlich Ihrem Ansehen innerhalb der Hanse, aber dieses Ansehen ist wichtig. Denn das ultimative Spielziel von **Patrizier 4** ist der Aufstieg zum Eldermann, also zum Oberhaupt der Hanse.

**Dafür brauchen Sie** nicht nur das Vertrauen der anderen Bündnispartner, sondern müssen sich auch generell einen guten Ruf erarbeiten. Ihr Ruhm in den einzelnen Städten steigt, wenn Sie zum Beispiel vorteilhaften Handel dort treiben oder Piraten aus dem Hafen vertreiben. Der Ruhm sinkt, sollten Sie selbst den Hafen belagern oder die Lagerhäuser leerkaufen. Je höher Ihr Ruhm-Wert in einer Stadt, desto mehr Freiheiten haben Sie dort (siehe Kasten auf Seite 59). Ultimativ können Sie sich zum Bürgermeister ernennen lassen, was sowohl Rechte als auch Pflichten mit sich bringt. So müssen Sie zum Beispiel die Stadtmauern erweitern und Produktionsbetriebe ansiedeln. Außerdem sollten Sie die Forderungen des jeweiligen Landesfürsten erfüllen. Tun Sie das nicht, kommt der Machthaber mit einer Armee heranmarschiert.

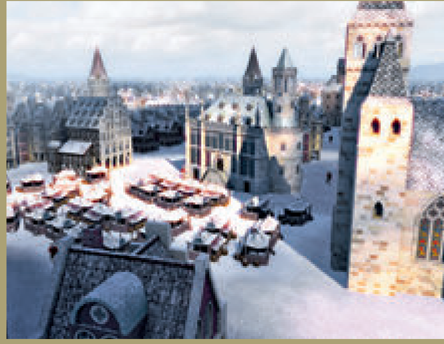
Den Angriff wehren Sie ab, indem Sie verschiedenartige Türme aufstellen, die wie in einer Art Tower-Defense-Spiel die Feinde dezimieren. Kommt der Landesfürst durch, stoßen Rammböcke Ihre Tore auf und die Soldaten plündern die Stadtkasse. Außerdem stagniert während

## BEI WIND UND WETTER

**Gaming Minds spendiert Patrizier 4 ein dynamisches Wettersystem. Auf der Übersichtskarte sehen Sie schon, wenn sich beispielsweise ein Sturm nähert. Kommt das Unwetter an, ändert sich nicht nur das Aussehen Ihrer Stadt. Die Wetterumstände wirken sich auch auf das Spielgeschehen aus.**



**SONNENSCHEIN** | Im Grundzustand wabern nur einige Wolken mit hübsch animierten Schatten über Ihr Städtchen. Zu viel Sonne kann zum Beispiel Dürreperioden auslösen und so zu Missernten und Lebensmittelmangel führen.



**SCHNEEFALL** | Wird es Winter, fallen Flocken auf Ihre Siedlung – mal dichter, mal vereinzelt. Ist Ihre Stadt mit Schnee und Eis bedeckt, kann es sein, dass Ihre Bauvorhaben nicht vorankommen. Außerdem friert der Hafen zu, was den Handel behindert.



**REGEN** | Gerade im Herbst kommt es immer wieder zu heftigen Schauern. Halten diese lange an, kann das in Ihrem Dorf zu Überschwemmungen führen. Damit einher gehen Lebensmittelknappheit und Seuchengefahr.



▲ **AM WASSER GEBAUT** | Gerade Lichtbrechungen auf dem Meer sehen bei **Patrizier 4** toll aus.

▶ **IM DUNKELN** | Effekte wie Wolken ziehen als Schatten über die Szenerie hinweg.

einer Belagerung die Produktion der Betriebe. Sie haben also eine Menge zu tun als Bürgermeister.

**Zu den Privilegien:** Es steht Ihnen ab einem gewissen Ruhmgrad frei, mit der regionalen Ware zu handeln. Die Spielwelt von **Patrizier 4** ist in acht Regionen unterteilt, in denen jeweils ein Gut exklusiv hergestellt wird. So kennen sich die Deutschen in der Bierproduktion aus, während die Engländer feinstes Tuch spinnen und die Dänen für Fleisch berühmt sind. Der Handel mit diesen Waren verspricht lukrative Gewinne, da die übrigen Regionen gute Preise dafür bezahlen. Ein noch größeres Privileg steht Ihnen auf der höchsten Ruhmstufe einer Stadt zur Verfügung. Denn dann dürfen Sie Expeditionen in den Mittelmeerraum starten. Dazu packen Sie einen Konvoi mit Waren voll und schicken ihn grob in das Gebiet, dass Sie erforschen wollen. In einem gewissen Radius suchen die Schiffe dann nach einem Zielhafen. Bei Erfolg winken Gewinne aus dem Handel mit exotischen Waren wie Seide oder Gewürz. Und wer Nordeuropa mit solchen Kostbarkeiten beliefert, ist natürlich in aller Munde. Durch die sündhaft teuren Expeditionen steigt also auch Ihr Ruhm im Handelsraum.

**Haben Sie** in einem Großteil der Städte einen guten Ruf, stehen die Chancen nicht schlecht, dass Sie auch in der Hanse aufsteigen. Um die Spitze der Macht zu erklimmen, müssen Sie der Hanse aber erst beweisen, dass Sie in der Lage sind, den Bund zu leiten.

So schreibt die Hanse immer wieder Aufträge aus. Das sind quasi kleine Quests, die Sie erledigen können, aber nicht müssen. Bricht also etwa in England eine Hungersnot aus, dann sollen Sie Nahrungsmittel dorthin liefern, Profit damit machen und so den Ruhm der Hanse mehren. Sind Sie später Eldermann, können Sie solche Missionen auch selbst ausrufen. Zusätzlich dürfen Sie eigene Städte gründen und Sanktionen gegen Orte erlassen.

Bei der Jagd nach dem Sessel des Eldermannes sind Sie natürlich nicht allein. Acht Computergegner, verteilt auf die verschiedenen Regionen, streben nach demselben Ziel. Sie sollen im fertigen Spiel eigenständige Persönlichkeiten haben und sich immer wieder mit kleinen Videoeinblendungen bei Ihnen melden. Wenn Sie etwa einen Sabotageakt verübt haben, meldet sich der Gelackmeierte mit einem verärgerten: „Ich weiß, dass du es warst! Sieh dich bloß vor!“ ❑

## DAS RUHMSYSTEM

**Nicht jeder ist Ihnen in Patrizier 4 von vornherein freundlich gesinnt. Sie müssen sich zunächst einmal Ihre Sporen verdienen.**

Die Entwickler haben für das Spiel ein Ruhmsystem eingeführt, das Ihren Status in jeder Stadt bestimmt. Je nach Zustimmungsrate stehen Ihnen andere Optionen offen. Auf der ersten Stufe einer Stadt können Sie nur Kontore und Wohnstätten bauen. Ab dem zweiten Level steht es Ihnen frei, auch Produktionsstätten zu errichten. Auf der dritten Stufe dürfen Sie mit der regionalen Ware Handel treiben und auf höchstem Ruhm-Level starten Sie Expeditionen in den Mittelmeerraum.

**Ein ähnliches Rangsystem** greift für Ihren Status beim Hansebund selbst. Erfüllen Sie Aufträge für die Hanse oder handeln Sie in Ihrer Kaufmannskarriere im Sinne des Bundes, dann steigt Ihr Ansehen in der gesamten Gruppierung. Ihre Karriere bei der Hanse und der Fortschritt in den Städten können auch in Konkurrenz zueinander stehen.



**LEVEL-UP** | Steigt Ihr Ruhmwert in einer Stadt, kaufen Sie in diesem Menü neue Privilegien.

## ERSTEINDRUCK

*Christian Schlütter*



Das Team um Dumont veranstaltet jedes Jahr ein **Patrizier**-Fantreffen, liest jeden Foren-Eintrag zum Thema und hat an den Vorgängern mitgearbeitet. Gaming Minds wird die Seele der Reihe also erhalten. Was ich bis jetzt vom Spiel gesehen habe, zeigt: Auch neue Spieler werden nicht ausgeschlossen. Hier kommt endlich wieder eine zugängliche WiSim mit Tiefgang!

**GENRE:** Wirtschaftssimulation
**ENTWICKLER:** Gaming Minds Studios
**ANBIETER:** Kalypso Media
**TERMIN:** September 2010



**MÜHSAM** | Eden Games bekommt von vielen der Hersteller Pläne der Wagen, damit die Grafiker die Flitzer detailgetreu nachbauen können.

# Test Drive Unlimited 2

**Von:** Sebastian Weber

Rauswurf aus dem Paradies? Eden Games verlegt seine PS-Schau von Hawaii auf die Party-Insel Ibiza.

Es gibt wenige Rennspielserien, die sich seit Jahren halten und sofort in den Köpfen der Spieler auftauchen, wenn von einer Neuankündigung in diesem Sektor die Rede ist. Natürlich, **Need for Speed** steht schon beinahe als Synonym für das Rennspielgenre. Doch es gibt noch eine andere Serie, die noch älter ist als die PS-Protzerei aus dem Hause Electronic Arts, nämlich **Test Drive**. Bereits 1987 erschien davon der erste Teil und seitdem hält sich das Rennspiel wacker. Der neueste Teil, **Test Drive Unlimited 2**, soll in der zweiten Jahreshälfte 2010 in den Handel kommen. Genau wie **Test Drive Unlimited 1** (2007) stammt das Spiel wieder von Eden Games und verfolgt erneut einen starken Online-Ansatz.

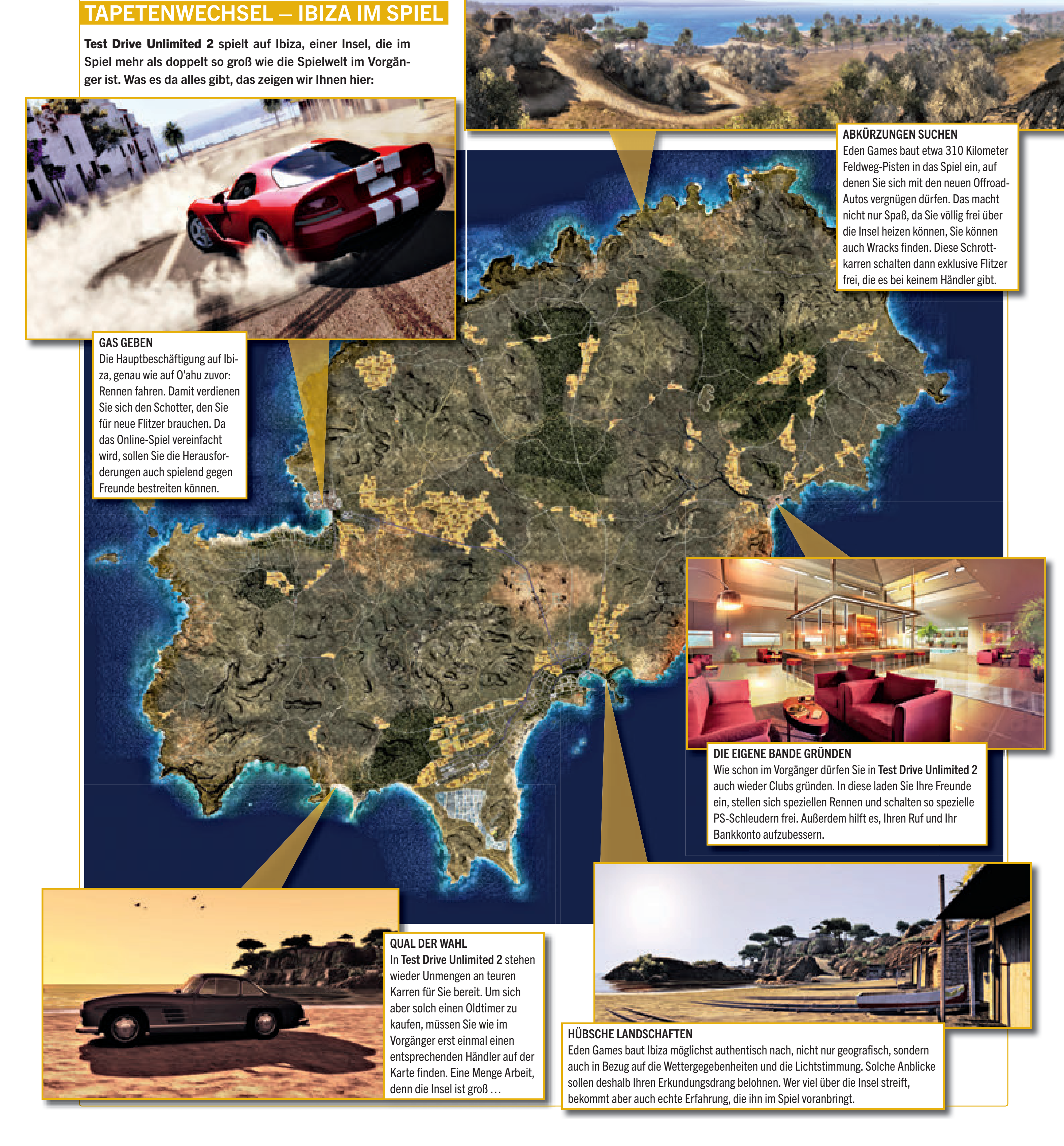
**Auf den ersten Blick** wirkt **Test Drive Unlimited 2** so, als bekäme man einfach mehr vom Altbekannten: Die neue Insel, auf der Sie herumrasen – Ibiza – ist größer, es gibt mehr Autos, mehr Aufgaben, mehr Möglichkeiten, seine Zeit totzuschlagen. Größer und somit besser? Bereits der Vorgänger faszinierte dadurch, dass er eine riesige Welt, damals die hawaiianische Insel O'ahu, als Spielplatz bot, in der Sie nach Lust und Laune herumfahren durften. Allerdings strotzten die Ausfahrten mit den exklusiven PS-Schleudern in **Test Drive Unlimited 1** nicht gerade vor Abwechslung, denn Sie bestritten auf Dauer immer dieselben Rennen und Fahraufträge. Eine Geschichte, die alles zusammenhält, suchte man vergebens.

Noch ärgerlicher war, dass die so hochgelobte Online-Funktion des Spiels nicht reibungslos lief. **Test Drive Unlimited 1** konnte man getrost als MMO-Rennspiel bezeichnen. Doch gemeinsam mit Freunden Gas zu geben war schwieriger als gedacht und stabil liefen die Server bei Weitem nicht immer.

**All dieser Probleme** ist sich Entwickler Eden Games scheinbar bewusst, immerhin hören die Franzosen laut eigenen Angaben sehr genau hin, wenn sich ihre Fans beschweren. Natürlich bleibt das Grundkonzept des Spiels unangetastet: Sie starten auf Ibiza als Rennfahrer-Anfänger und verdienen sich in Dutzenden Herausforderungen eine goldene Nase und somit immer bessere Karren. Dank einer überarbeiteten Freundesliste sollen Sie die Rennen dann auch ganz leicht gegen Ihre Kumpels fahren können. Außerdem versprechen die Entwickler, dass das Schicksal Ihres selbst erstellten Avatars spannender als bisher ausfällt. Details zur Story verrät Eden Games allerdings nicht, sondern konzentriert sich in der allerersten Präsentation auf die Online-Spielweise.

Etwas skeptisch macht es uns, dass Offline- und Online-Spiel fließend ineinander übergehen sollen, denn eine tief gehende Geschichte ist dadurch wohl kaum möglich.

**Neben den vielen Rennherausforderungen** bietet **Test Drive Unlimited 2** aber auch genug Raum, Ihre Flitzer auszuprobieren. Dafür gibt es diesmal sogar Belohnungen. Eden Games hat nämlich das System überarbeitet, wie Sie an Erfahrung gewinnen und somit die besseren Fahrzeugklassen freischalten. Cruisen Sie einfach nur über die Insel (was essenziell ist, um etwa neue Geschäfte zu finden), hagelt es sogenannte Erkundungspunkte für Sie und Sie steigen langsam auf. Außerdem können Sie neben



## TAPETENWECHSEL – IBIZA IM SPIEL

**Test Drive Unlimited 2 spielt auf Ibiza, einer Insel, die im Spiel mehr als doppelt so groß wie die Spielwelt im Vorgänger ist. Was es da alles gibt, das zeigen wir Ihnen hier:**

**GAS GEBEN**
Die Hauptbeschäftigung auf Ibiza, genau wie auf O'ahu zuvor: Rennen fahren. Damit verdienen Sie sich den Schotter, den Sie für neue Flitzer brauchen. Da das Online-Spiel vereinfacht wird, sollen Sie die Herausforderungen auch spielend gegen Freunde bestreiten können.

**ABKÜRZUNGEN SUCHEN**
Eden Games baut etwa 310 Kilometer Feldweg-Pisten in das Spiel ein, auf denen Sie sich mit den neuen Offroad-Autos vergnügen dürfen. Das macht nicht nur Spaß, da Sie völlig frei über die Insel heizen können, Sie können auch Wracks finden. Diese Schrottkarren schalten dann exklusive Flitzer frei, die es bei keinem Händler gibt.

**DIE EIGENE BANDE GRÜNDEN**
Wie schon im Vorgänger dürfen Sie in **Test Drive Unlimited 2** auch wieder Clubs gründen. In diese laden Sie Ihre Freunde ein, stellen sich speziellen Rennen und schalten so spezielle PS-Schleudern frei. Außerdem hilft es, Ihren Ruf und Ihr Bankkonto aufzubessern.

**QUAL DER WAHL**
In **Test Drive Unlimited 2** stehen wieder Unmengen an teuren Karren für Sie bereit. Um sich aber solch einen Oldtimer zu kaufen, müssen Sie wie im Vorgänger erst einmal einen entsprechenden Händler auf der Karte finden. Eine Menge Arbeit, denn die Insel ist groß …

**HÜBSCHE LANDSCHAFTEN**
Eden Games baut Ibiza möglichst authentisch nach, nicht nur geografisch, sondern auch in Bezug auf die Wettergegebenheiten und die Lichtstimmung. Solche Anblicke sollen deshalb Ihren Erkundungsdrang belohnen. Wer viel über die Insel streift, bekommt aber auch echte Erfahrung, die ihn im Spiel voranbringt.

den Wettbewerbspunkten (die es für gewonnene Rennen gibt) auch durch soziale Interaktion und durch das Sammeln von Dingen, etwa Autowracks, solche wichtigen Zähler für den Levelaufstieg verdienen. Zu guter Letzt können Sie bei Ihren Spritztouren gewagte Manöver aneinanderreihen. Wenn Sie also um die Kurve driften, dann ganz knapp einen anderen Fahrer überholen und daraufhin mit 260 km/h durch die Stadt rasen, summiert sich langsam eine Belohnung. Sobald Sie allerdings in solch einer Kette einen Unfall bauen, war alle Anstrengung vergebens. Somit ist das bloße Herumfahren deutlich motivierender als im Vorgänger.

Eden Games verspricht – lassen Sie einfach die Zahlen auf sich wirken –, dass Ibiza eine Fläche von 380 Quadratkilometern, ein Straßennetz von 930 Kilometern Länge und etwa 310 Kilometer an staubigen Offraod-Pisten umfassen wird. So fällt die Spielwelt von **Test Drive Unlimited 2** etwa zweieinhalb mal so groß aus wie die des Vorgängers. Aber nicht nur größer, sondern auch realistischer kommt der neue Teil daher: Neben

## DAS WÜNSCHEN SICH DIE PC-GAMES-LESER FÜR TEST DRIVE UNLIMITED 2

**Auf unserer Webseite www.pcgames.de wollten wir von Ihnen wissen, was Sie sich für das Rennspiel von Eden Games wünschen. Hier das Ergebnis:**

**Was würden Sie sich für Test Drive Unlimited 2 wünschen?**

**35 % Bessere Server-Anbindung und leichtere Online-Funktionalität als beim Vorgänger.**

**PC Games meint:** Eden Games hat die Präsentation von **Test Drive Unlimited 2** auf die Mehrspieler-Erfahrung ausgelegt und betont, dass es leicht sein soll, Rennen gegen Freunde zu fahren und so weiter. Wie es mit der Serverstruktur aussieht, das wissen wir allerdings noch nicht.

**21 % Mehr Autos als im Vorgänger**

**PC Games meint:** Wie viele Wagen letztendlich im Fuhrpark von **Test Drive Unlimited 2** enthalten sind, wollte Eden Games nicht verraten. Jedoch sollen neben bekannten Edelkarossen wie Ferraris auch wieder ausgefallenere Vertreter wie Pagani Zonda oder Spyker dabei sein. Die Flitzer baut Eden Games detailgetreu nach.

**20 % Mehr Abwechslung im Einzelspieler-Part**

**PC Games meint:** Was **Test Drive Unlimited 2** im Einzelspieler bietet, verschweigen die Entwickler bisher. Sie verraten ledig- lich, dass der Spieler Belohnungen dafür bekommt, die Insel zu erkunden. Das soll Sie motivieren, nicht nur Rennen und andere Aufgaben zu bestreiten, sondern auch einfach nur so über das Eiland zu cruisen.

**10 % Bessere Grafik als in Test Drive Unlimited 1**

**9 % Eine größere Insel als O'ahu aus Test Drive Unlimited 1**

**5 % Eine durchgängige Geschichte**



### Pagani Zonda F

Der Flitzer hat mit über 600 PS mächtig Leistung unter der Haube. Die Bezeichnung F ist eine Hommage an den argentinischen Rennfahrer Juan Manuel Fangio.

einem fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel fügt Eden Games vor allem ein Wettersystem hinzu, das nicht nur hübsche Effekte auf den Bildschirm zaubert, sondern auch die Rennen beeinflussen soll. Bei regennasser Fahrbahn schleudern Sie also deutlich schneller in den Graben als bei strahlendem Sonnenschein. Da Sie in **Test Drive Unlimited 2** zudem Ihre Karren (zumindest) optisch verbeulen können, setzt Entwickler Eden Games das dann ebenfalls ansehnlich in Szene – auch wenn wir uns das Schadenssystem etwas tiefgehender gewünscht hätten.

**Apropos ansehnlich** in Szene setzen: **Test Drive Unlimited 2** zeichnet seine Flitzer unglaublich detailliert und realistisch, sodass viele der Boliden zum Anfassen hübsch aussehen. Die restliche Grafikqualität dagegen überzeugt momentan noch nicht. Zwar sieht die Insel an etlichen stellen malerisch aus, doch viele der Texturen und Gebäude unterscheiden sich auf den ersten Blick kaum von der optischen Leistung des Vorgängers, der bereits knapp drei Jahre auf dem Buckel hat. Eden Games hat aber noch ein wenig Zeit, hier und da nachzupolieren. Ebenfalls ärgerlich finden wir es, dass wir trotz integrierter Radiostationen keine eigenen MP3-Musikstücke ins Spiel einbinden können. Das bekommen andere schließlich auch hin. Das sind aber Kleinigkeiten, solange der Online-Modus diesmal wirklich reibungslos läuft.

### ERSTEINDRUCK

*Sebastian Weber*



**Test Drive Unlimited** hat mich seinerzeit fasziniert. Nicht weil es spielerisch abwechslungsreich war, sondern aufgrund der schieren Größe der Spielwelt. Teil 2 soll es an Größe und Abwechslung toppen. Da bleibt für mich die Hoffnung, dass mir somit nicht so schnell wie im Vorgänger die Motivation verloren geht, weiterzuspielen. Ich drücke die Daumen und hoffe außerdem, dass Eden Games hier und da noch ein wenig an der Grafikschraube dreht.

**GENRE:** Rennspiel
**ENTWICKLER:** Eden Games
**ANBIETER:** Namco Bandai
**TERMIN:** 3. Quartal 2010

INTERVIEW MIT **NOUR POLLONI**

## „Das Feedback und die Wünsche der Spieler sind uns wichtig."

**PC Games:** Mit **Test Drive Unlimited 2** verlasst ihr Hawaii als Schauplatz und wechselt nach Ibiza. Warum?

**Polloni:** „Wir wollten eine neue Insel erkunden und vor allem eine im Mittelmeer, wegen der so unterschiedlichen Vegetation und Architektur dort. Das soll einen Kontrast zum Vorgänger darstellen. Außerdem beeinflusste die Story des Spiels diese Entscheidung, aber darauf kann ich im Moment nicht genauer eingehen."



Nour Polloni ist Leitende Produzentin bei Eden Games.

**PC Games:** Ihr kündigt an, dass ihr **Test Drive Unlimited 2** später mit DLCs erweitern wollt. Wie wollt ihr denn eine Insel wie Ibiza vergrößern oder kommen einfach neue Inseln dazu?

**Polloni:** „Oh, darüber kann ich noch nicht viel verraten. Wir loten gerade noch aus, was alles als DLC möglich wäre, und haben da auch jede Menge Ideen, allerdings wollen wir die Wünsche der Spieler nicht außer Acht lassen. Wir warten deshalb erst einmal das Feedback nach dem Release ab und entscheiden dann, was wir wie und wann veröffentlichen."

**PC Games:** Im Gegensatz zu Teil 1 wird **Test Drive Unlimited 2** ein Schadensmodell bieten. Warum?

**Polloni:** „Das stimmt. Wenn du einen Unfall baust, dann siehst du das deinem Wagen an. Er bekommt Kratzer, Teile verbiegen sich oder hängen lose herunter. Es handelt sich dabei aber nur um visuellen Schaden, der keinen Einfluss auf die Fahreigenschaften deines Flitzers hat. Wir wollen zwar, dass der Spieler sieht, was er gerade angerichtet hat, aber nicht, dass es ihm den Spaß verdirbt."

**PC Games:** Ich muss das also nicht reparieren lassen?

**Polloni:** „Nein, wir haben keine Spielmechanik vorgesehen, dass du deine Karre wieder zusammenflicken lässt. Denn ganz ehrlich, was machen die Spieler denn? Sie rasen herum, rammen sich gegenseitig und so weiter. Da wäre es doch eher frustrierend, wenn dein Wagen ständig schrottreif ist und du dein hart erfahrenes Geld in die Reparatur stecken musst. Wir mussten uns deshalb zwischen Realismus und Spaß entscheiden und entschlossen uns dann, nur optischen Schaden einzubauen."

**PC Games:** Apropos Spielmechanik. Ihr schweigt euch ja noch über den Einzelspieler-Part aus. In der Studio-Tour war aber zumindest schon einmal eine Polizeistreife zu sehen. Was können wir da also erwarten?

**Polloni:** „Was? So ein Mist, das hättet ihr eigentlich nicht sehen sollen. Aber du hast Recht, wir reden da leider noch nicht drüber. Deshalb kann ich dir nicht verraten, wie das Polizeisystem in **Test Drive Unlimited 2** funktioniert. Das enthüllen wir aber bald."

**PC Games:** Es war einen Versuch wert. Wie steht es denn mit monatlichen Gebühren? Immerhin bezeichnet ihr euch selbst als MMO-Rennspiel.

**Polloni:** „Da weiß ich nun selbst nicht genau, was ich dazu sagen darf und was nicht. Wir denken über diesen Punkt im Moment selbst noch nach, aber es wird im Großen und Ganzen so gehandhabt wie beim ersten Teil."

VOLLTREFFER | Das Zielsuchgeschoss schlägt bei unserem Vordermann ein, der sich daraufhin überschlägt.

DRIFTEN | Die Power-ups machen Laune und auf der Xbox 360 steuern sich die Fahrzeuge zudem schon sehr gut.

ABSCHUSS | Mit dem „Bolt"-Power-up feuern Sie drei Energieprojektile nach vorne ab.

# Blur

**Von:** Manfred Reichl

Im Mehrspieler-Beta-Test auf der Xbox 360 sind wir nicht einfach nur Probe für Sie gefahren, sondern haben es gewaltig krachen lassen.

Rennspiele mit Action-Anteil sind auf dem PC eher eine Seltenheit. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Activision mit der Xbox 360 eine Konsole als exklusive Plattform für den Mehrspieler-Beta-Test des Action-Rennspiels **Blur** wählte.

**Um die Entwicklung** des Spiels kümmert sich Bizarre Creations, ein Studio, das sich vor allem mit der **Project Gotham Racing**-Reihe auf den Microsoft-Konsolen einen Namen gemacht hat. **Blur** schlägt aber in eine komplett andere Kerbe. Es erwartet Sie ein temporeiches Gameplay, bei dem Sie nicht nur rasen wie der Teufel, sondern Ihre Gegner auch mit acht verschiedenen Power-ups bekämpfen. Dazu gehören unter anderem Zielsuchraketen, Nitro-Turbos und Minen.

Power-ups in Rennspielen sind wahrlich keine neue Erfindung, dennoch bereitete uns **Blur** im Multiplayer-Beta-Test bereits viel Spaß. Dies lag in erster Linie daran, dass die Power-ups nicht zu wuchtig sind und Sie und Ihre Gegner nicht komplett aus dem Spiel nehmen. Werden Sie attackiert, bremst Sie dies nur für wenige Sekunden aus. Dadurch geht der rasante Spielfluss nicht verloren. Es lohnt sich zudem immer, bis zum Ende um den Sieg zu kämpfen, auch wenn Sie aussichtslos hinten liegen. Mit dem Shock-Power-up generieren Sie beispielsweise drei EMP-Felder vor dem Erstplatzierten. Das ist sogar möglich, wenn Sie Letzter sind.

Maximal können Sie drei Power-ups gleichzeitig mit sich führen und zwischen diesen auch hin und her schalten.

**Besonders motivierend** war im Beta-Test das Ranking-System. Je erfolgreicher Sie in den Rennen abschneiden, desto mehr Fans gewinnen Sie. Damit verbessern Sie Ihren Rang und schalten Spielmodi, Strecken und Fahrzeuge frei.

Die Grafik von **Blur** geizt mit Details bei den Strecken und Autos, dafür gibt's aber permanent ein schickes Effektgewitter zu bestaunen. ❑

## ERSTEINDRUCK

*Manfred Reichl*



„Power-ups in Rennspielen kenne ich doch schon seit **Super Mario Kart** (1992)", dachte ich mir vor dem Beta-Test. Meine Skepsis wich jedoch schnell, denn das Spielkonzept funktioniert prima. Das Gameplay war superhektisch, rasant, manchmal sogar regelrecht chaotisch. Dennoch hatte ich viel Spaß dabei. Das Balancing der Power-ups sorgt dafür, dass kein Rennen langweilig wird - klasse.

**GENRE:** Rennspiel
**ENTWICKLER:** Bizarre Creations
**ANBIETER:** Activision
**TERMIN:** 28. Mai 2010

# TEST 04/10

## Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

### Petra Fröhlich
Chefredakteurin



**Ist unter anderem stolze Besitzerin ...**
... eines veritablen **Farmville**-Bauernhofs sowie eines sympathischen kleinen Familienunternehmens (**Mafia Wars**) – unglaublich, welche fiesen kleinen Zeitfresser sich in Facebook breitgemacht haben. Falls Sie mein **Farmville**-Nachbar werden möchten: jederzeit gerne.
**Bedankt sich beim FC Bayern München:**
Für den Gratis-Schal zum 110. Geburtstag, der auf der Sitzschale in der Allianz-Arena lag. Happy Birthday!
**Zehn kleine Mini-Garnelen, tun sich auf's Aquarium freun, die eine hat ein Zwergkrebs gekillt, da waren's nur noch:**
Neun

### Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



**Erste Erkenntnis:**
Die Reise zur GDC in San Francisco hat sich gelohnt!
**Zweite Erkenntnis:**
Kreditkarten werden niemals leer.
**Dritte Erkenntnis:**
Das Konto, auf das die Kreditkarte läuft, schon.
**Vierte Erkenntnis:**
Geld wird aber sowieso überbewertet.
**Fünfte Erkenntnis:**
Viel wertvoller sind nette Branchenkollegen.
**Sechste Erkenntnis:**
Zu diesen zählen auch die Herren Trier und Schwerdtel.

### Stefan Weiß
Leitender Redakteur



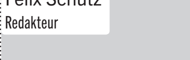
**Zählt seinen Notgroschen:**
Einfach nur doof, wenn das treue Automobil ganz unerwartet seinen Dienst verweigert. Na ja, Bewegung auf dem Fahrrad soll ja nicht schaden, habe ich mir sagen lassen.
**Zählt die Einträge auf seiner Wunschspieleliste:**
**Metro 2033**, **Dragon Age: Awakening**, **Die Siedler 7**, **Splinter Cell: Conviction** – der Frühling ist zumindest schon auf meiner Festplatte ausgebrochen!
**Zählt missglückte Einloggversuche bei ubisoft.com:**
**Silent Hunter 5** und **Assassin's Creed 2** liegen jetzt erst mal auf Eis, bis die Sache mit dem vermaledeiten Kopierschutzsystem ordentlich rund läuft.

### Robert Horn
Redakteur



**Hat erfahren:**
Dass man Hoch- oder Tiefdruckgebiete kaufen kann. Ich würde mein Tief einfach „Hoch" nennen, das klingt dann sicher lustig im Fernsehen. Oder „Kühlfach". Hihi.
**Ist und bleibt ein Fanboy:**
Endlich kündigt Valve mal wieder ein Spiel (wenn auch nicht DAS Spiel) an. Was ich bisher über **Portal 2** gehört habe, klingt nach exzellenter Gehirnverknotung.
**Stürmt mit Kollege Weber über Schlachtfelder:**
Ich hätte niemals erwartet, dass der Mehrspielermodus von **Bad Company 2** dermaßen gut wird. Trotz vermurkstem Serverbrowser: **Modern Warfare 2** hat ausgedient.

### Felix Schütz
Redakteur



**Hat sich eine Xbox 360 gekauft und arbeitet sich durch:**
**Halo 3**, **Shadow Complex** (super!), **Fable 2**, **Darksiders**, **The Darkness**, **Dante's Inferno**. Und **Final Fantasy XIII** ... ein anstrengendes Spiel! PC-Fans verpassen da wirklich nix.
**Bleibt dem PC aber natürlich treu und zockt derzeit brav:**
**Dawn of War 2 – Chaos Rising**, **Supreme Commander 2**, **Metro 2033**, **Bad Company 2**, **R.U.S.E.** und **Borderlands**.
**Freut sich schon unheimlich auf:**
Den nahenden PS3-Kauf. Und auf den Film **Tron Legacy**. Haben Sie schon den neuen Trailer gesehen? Affengeil!
**Hat sich trotz Winterchaos einen Sonnenbrand geholt:**
Beim Kurzurlaub im lauschigen Sevilla. Olé!

### Christian Schlütter
Volontär



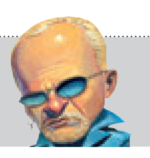
**Begrüßt:**
Seinen Lieblings-Online-Kollegen Thöing auf diesen Seiten, der sonst immer im stillen Kämmerlein vor sich hin werkeln muss und mit dem er damals sein Praktikum bei PC Games startete.
**Hat gekauft:**
Neue Gartengeräte, damit er für den Fall gewappnet ist, dass der Winter dieses Jahr doch noch einmal aufhört. Dann wird wieder geharkt und gejätet, was das Zeug hält.
**Nimmt Abschied:**
Von einer großen Serie: **Command & Conquer** schläft von nun an den Dornröschenschlaf – wie lange wohl?

### Sebastian Weber
Redakteur



**Freut sich:**
Meine dilettantischen Chili-Zuchtversuche tragen Früchte. Zwei um genau zu sein – an der einzigen verbliebenen Pflanze des letzten Jahres. Drei neue Keimlinge sind bereits aufgegangen.
**Hört:**
**Full Circle** – die neue Scheibe von Creed.
**Ist begeistert von:**
**Heavy Rain** (PS3) – ein Film zum Mitspielen. Toll gemacht.
**Bringt seine Internetleitung zum Glühen:**
Mit den vielen Online-Matches auf den Schlachtfeldern von **Bad Company 2**. Endlich wieder **Battlefield**-Feeling.

### Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



**Hat:**
**Starcraft 2** zumindest schon einmal gesehen.
**Muss:**
Kollegen würgen, um es auch spielen zu können.
**Sollte:**
Etwas mehr Geduld entwickeln.
**Fürchtet:**
Dass ihm das nicht gelingen wird.
**Will:**
**Diablo 3** auch haben.
**Sucht:**
Einen Weg, die grüne Plakette für sein Auto zu ergaunern.

### Dominik Schmitt
Video-Redakteur



**Frohlockt:**
Steam kommt für den Mac! Der 1. FC Nürnberg gewinnt zwei Spiele in Folge! Die Lauf-Saison beginnt wieder! Wie viel besser kann das Leben werden?
**Wundert sich:**
Dass es tatsächlich immer noch Menschen gibt, die bereit sind, 30 Euro für eine Blu-ray zu zahlen.
**Hätte beinahe Zehen verloren:**
In Prag war es dann doch kälter als gedacht ... Übrigens an dieser Stelle noch mal herzlichen Dank an die Rezeptionistin des Hotels für das angebotene „WLAN-Kabel"! Realsatire at its best.

### Alexander Bohnsack
Redakteur



**Will:**
Endlich konsequent „Nein" zu Fastfood sagen können.
**Spielt wieder mal:**
**Diablo 2: Lord of Destruction** – auch wenn die Grafik trotz Multires-Patch Augenkrebs auslöst. Die Jagd nach Items ist und bleibt unerreicht. Zumindest bis **Diablo 3** erscheint.
**Freut sich auf:**
**Command & Conquer 4**. Ich will endlich wissen, was es mit Kanes Geheimnis auf sich hat.
**Fürchtet:**
Dass sich Rossi wirklich eine grüne Plakette für sein Spritmon… Auto ergaunern könnte.

### Florian Stangl
Chefredakteur Online



**Ist voller Vorfreude:**
Seit über 30 Jahren spiele ich Rennspiele und habe besonders Formel-1-Simulationen geliebt. F1 2010 von Codemasters steht auf meiner Geil-Liste ganz weit oben.
**Hat ein altes Hobby wieder entdeckt:**
Modellbau war als Jugendlicher neben Spielen mein Lieblingshobby – jetzt habe ich wieder einen ferngesteuerten Hubschrauber. Mal sehen, wie viele Crashs der aushält…
**Hat sich einer Frischzellenkur unterzogen:**
Beim Auftritt der Thrash-Metal-Heroen Overkill in Nürnberg war ich wieder mitten in der 80ern. Herrlich, wie zeitlos genialer Metal sein kann.

### Sebastian Thöing
Online-Redakteur



**Ist verliebt:**
In **Heavy Rain** (PS3). Habe es an einem Wochenende gleich zwei Mal auf einer ausgeliehenen Playstation 3 durchgespielt und überlege jetzt, mir eine Sony-Konsole zu kaufen.
**Spielt momentan:**
**Battlefield: Bad Company 2**. Der Sanitäter ist großartig. Ich überlege sogar, ob ich nicht – nach langer Abstinenz – mal wieder einem Fun-Clan beitrete. Will mich wer?
**Freut sich:**
Über das neue Design von pcgames.de. Großartig. Diese Möglichkeiten. Wahnsinn. Wer es noch nicht gesehen hat: Unbedingt ansurfen.

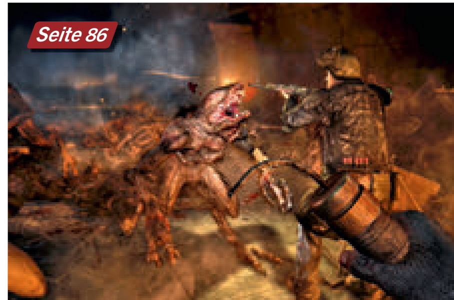
# TOP-THEMEN

## ECHTZEIT-STRATEGIE
## COMMAND & CONQUER 4




**DAS ENDE NAHT** | Der letzte Teil in der Tiberium-Saga setzt auf **Command & Conquer**-untypisches Gameplay. Ob diese Entscheidung der Entwickler der Reihe frischen Wind einhaucht oder den Spielspaß beeinträchtigt und welche offenen Fragen rund um Kane geklärt werden, das alles verrät unser Test.

## EGO-SHOOTER
## METRO 2033




**ATMOSPHÄRE PUR** | Die Menschheit hat sich in der düsteren Zukunftsvision **Metro 2033** in die U-Bahn-Schächte Moskaus zurückgezogen. Wir klären auf, ob der gruselige Ego-Shooter aus Russland hält, was er verspricht, oder ob sich auch die Entwickler künftig lieber unter Tage aufhalten sollten.

## ACTION-ADVENTURE
## ASSASSIN'S CREED 2




**MEUCHELMÖRDER** | Etwas mehr als ein Vierteljahr nach der Konsolenfassung startet Ezio Auditore de Firenze nun auch auf dem PC seinen Rachefeldzug. Doch wie schlägt sich die Version für den heimischen Rechenknecht, die mit Ubisofts neuem Kopierschutz arbeitet?

# INHALT



# SO TESTEN WIR

## Die Motivationskurve

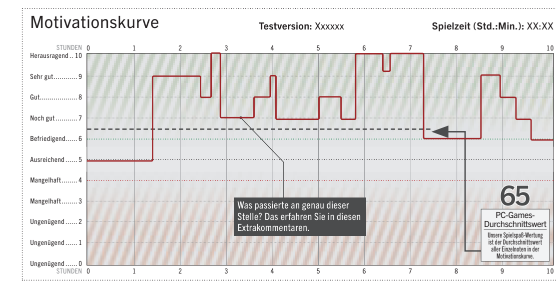
**Entscheidend: der Spielspaß**
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

**So gehen wir vor:**
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

**Mit vielen Punkten belohnen wir:**
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

**Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:**
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

**Abzüge gibt es für:**
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)




- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

**Nicht berücksichtigt werden:**
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

**Jede Stunde zählt:**
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

**Ihre Vorteile:**
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

## USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

## PC-Games-Awards



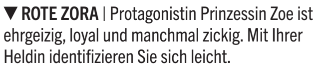







**PC-Games-Award** | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

**Editors'-Choice-Award** | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 104.



**ROTE ZORA** | Protagonistin Prinzessin Zoe ist ehrgeizig, loyal und manchmal zickig. Mit Ihrer Heldin identifizieren Sie sich leicht.



**IDYLLE** | Auch im siebten **Siedler**-Teil sind die Städtchen detailliert und bunt gestaltet.

**KLEINOD** | Im Spiel gibt es überall interessante Orte wie dieses Labor.




# Die Siedler 7

**Von:** Christian Schlütter

## Die altgediente Siedler-Serie erfindet sich neu – und das mit viel Erfolg!

Sich neu zu erfinden, steht gerade im Strategiesektor hoch im Kurs. Wie man das gründlich versemmelt, zeigt EA mit **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** (Test ab Seite 74). Besser macht es da schon Blue Byte mit dem neuesten Teil der **Siedler**-Serie. **Die Siedler 7** bringt ein frisches Spielsystem, das auch auf lange Sicht überzeugt, und erlaubt sich nur ein paar kleine Schnitzer.

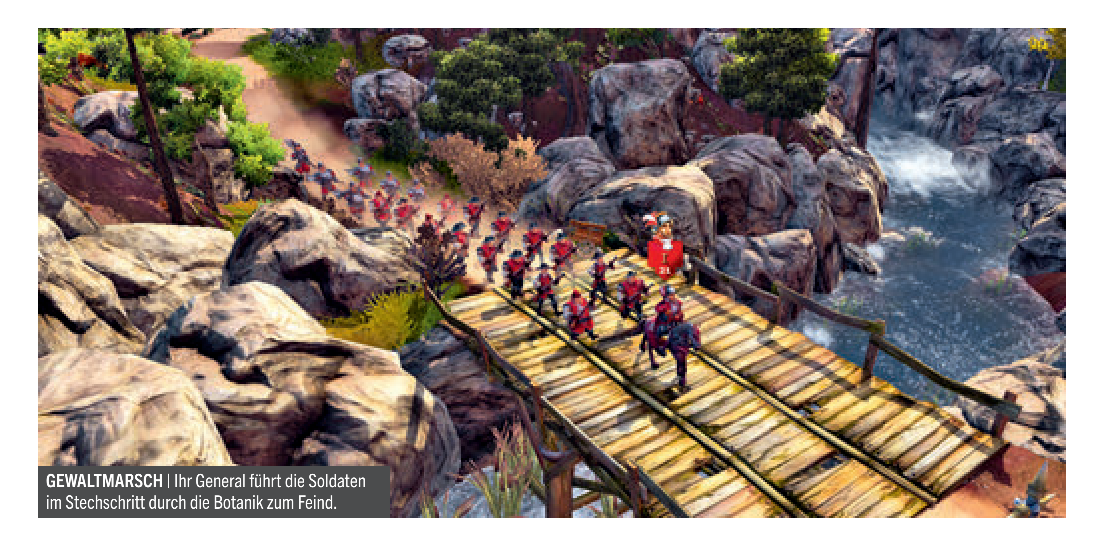
**Was also ist neu** im **Siedler**-Universum? Auf den ersten Blick nicht besonders viel. Denn immer noch bauen Sie in einer mittelalterlich anmutenden Umgebung eine kleine Siedlung auf, bauen Rohstoffe ab und sorgen dafür, dass Ihre Bürger zufrieden sind. Meist beginnt eine Partie damit, dass Sie Holzfällerhütten und Steinbrüche errichten, um die grundlegenden Materialien für den weiteren Aufbau parat zu haben. Hinzu kommen einige Wohnhäuser und weiterverarbeitende Betriebe wie Sägewerke. Und da kommt schon die erste Neuerung ins Spielgeschehen. Denn in **Die Siedler 7** schließen bis zu drei Handwerksstätten direkt an das Zentralhaus an. An einen Bauernhof koppeln Sie zum Beispiel eine Getreidescheune und eine Windmühle an – und schon ist der Produktionszyklus fast vollendet.

Dass der siebte **Siedler**-Teil zu leicht wird, braucht trotzdem kein Spieler zu befürchten. Zwar müssen Sie nicht mehr die riesigen Siedlungen der Vorgänger kontrollieren, Trägern eine Aufgabe zuweisen oder ein ausgeklügeltes Wegenetz aufbauen. Dafür ist das Knifflige am Produktionssystem nun, den recht knapp bemessenen Platz optimal auszunutzen und an Ressourcenplätzen genau die Gebäude zu bauen, die Sie auch wirklich brauchen – und nur so viele, wie Sie mit Nahrungsmitteln versorgen können. Außerdem ist die Logistik ein wichtiger Punkt im fragilen Wirtschaftszyklus. Ohne Lagerhäuser an zentralen Stellen stockt das ganze System und Sie kommen nicht von der Stelle. Tüftler haben bei **Die Siedler 7** also immer noch genug zu tun.

### ONLINE-ZWANG

**Solch einen Kasten finden Sie in letzter Zeit häufig im Heft. Auch Die Siedler 7 nutzt Ubisofts umstrittenen Online-Kopierschutz.**

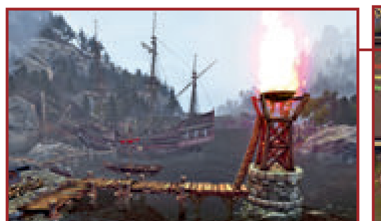
Um **Die Siedler 7** zu spielen, müssen Sie sich zunächst im Ubisoft Game Launcher mit Ihrem Profilnamen und Passwort einloggen. Zudem muss Ihre Internetverbindung über die ganze Spieldauer aktiv sein – egal ob Sie die Einzelspieler-Kampagne spielen oder im Multiplayer-Teil unterwegs sind. Bricht die Verbindung ab, wird Ihr Spielfortschritt nicht gespeichert. **Im Test** sorgte dieses System für einigen Frust. Immer wieder waren die Ubisoft-Server offline, wir konnten nicht spielen. Ubisoft begründet die Probleme mit Hacker-Angriffen. Stand die Verbindung, klappte die Synchronisation der Spielstände nicht immer perfekt.



**GEWALTMARSCH** | Ihr General führt die Soldaten im Stechschritt durch die Botanik zum Feind.

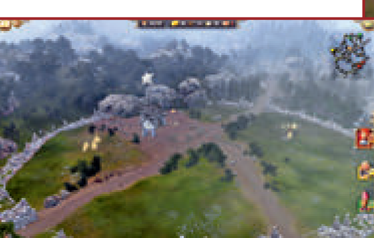
## DAS NEUE SIEGPUNKTESYSTEM

**Größte Neuerung beim siebten Siedler-Teil ist das Siegpunktesystem. Das klappt erstaunlich gut und bringt Abwechslung ins Spiel. Bravo, Blue Byte!**



**HANDELSPUNKT** | Haben Sie Zugang zu diesem Hafen und eine Händlergilde errichtet, so starten Sie Expeditionen in alle Welt. Die Siegpunkte für Handel sind aber etwas schwerer zu erreichen als andere, da Sie zunächst viele Ressourcen aufwenden müssen.





**STADTSEKTOR-PUNKT** | Auf vielen Karten sind kleine Städte verteilt. Wer diese einnimmt und hält, bekommt einen Siegpunkt. Am Anfang einer Partie erreichen Sie diesen Siegpunkt sehr schnell. Ihn gegen die Feinde zu verteidigen, gestaltet sich aber mit fortschreitender Spielzeit immer schwieriger.

**FORSCHUNGSPUNKT** | Der Zugang zu dieser Wissenschaftsakademie und der Bau einer Kirche eröffnen Ihnen das Forschungsmenü, in dem Sie schon früh erste Erfolge feiern können. Wer als Erster eine bestimmte Technologie erforscht, bekommt einen Siegpunkt. Es lohnt sich also, früh auf Forschung zu setzen.



**EVENTSEKTOR-PUNKT** | Dies ist die spaßigste Art, Siegpunkte zu erhalten. In besonderen Sektoren bekommen Sie jeweils Aufgaben gestellt. Eine davon ist mit einem Siegpunkt verknüpft. Je besser Sie in der Punkteabrechnung schon dastehen, desto schwieriger werden die Aufgaben. So werden die Eventsektoren nie unfair.

**Die Jagd nach den** besten Bauplätzen hängt auch mit dem neuen Aufbau der Karten zusammen. Denn jedes Gebiet in **Die Siedler 7** ist in einzelne Sektoren aufgesplittet, die Sie besetzen müssen. Kein Sektor bietet alle Ressourcen, weshalb eine frühzeitige Expansion extrem wichtig für den Spielverlauf ist.

Um Ihr Reich zu vergrößern, schicken Sie Ihre Soldaten in benachbarte Sektoren, wo meistens nur einige neutrale Einheiten ein Fort verteidigen. Das Kampfsystem ist Blue Byte nur halbwegs gelungen. Sie können nicht festlegen, welche Truppen Ihr General in die Schlacht führt, sondern schicken nur den Anführer voraus. Zudem wissen Sie nie genau, wie gut Ihre Siegchancen stehen, ob zum Beispiel vier Ihrer Pikeniere drei Pikeniere des Feindes und einen Musketier besiegen können. Das bekommen Sie nur durch stetes Ausprobieren heraus.

Noch undurchsichtiger ist der Kampf gegen befestigte Stellungen. Hier greifen nur die Fernkämpfer an. Die Nahkämpfer stehen dumm herum und verschwinden einfach wieder, wenn die Fernkämpfer aufgerieben sind. Im Allgemeinen aber funktioniert das Militärsystem gut genug, um schnelle Gefechte zwischen den Sektoren einfach darzustellen. Um friedliche Naturen zu besänftigen: Es ist auch möglich, Sektoren durch Bestechung oder Bekehrung zu übernehmen.

**Diese Entscheidungsfreiheit** setzt sich bei den Siegbedingungen fort. In **Die Siedler 7** dreht sich alles um sogenannte Siegpunkte. Bei jeder Mission müssen Sie eine gewisse Anzahl dieser Punkte erhaschen. Auf welche Art und Weise Sie das erreichen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können zum Beispiel von Anfang an all Ihre Ressourcen in die Forschung stecken, indem Sie eine Kirche bauen und Novizen ausbilden. Oder Sie errichten eine Händlergilde und schicken Hausierer und Kaufmänner in die ganze Welt.

Weitere Siegpunkte winken missionsabhängig für bestimmte Errungenschaften. Die Auszeichnung „Feldmarschall“, die mit einem Siegpunkt einhergeht, bekommen Sie zum Beispiel, wenn Sie mehr Einheiten als alle Gegner haben, mindestens aber 20 Stück.

Noch interessanter sind die Siegpunkte, die Sie durch die Event-Sektoren bekommen. Mit diesen besonderen Gebieten hat Blue Byte einen echten Glücksgriff getan und ein tolles Feature ins Spiel eingefügt. In einem Event-Sektor bekommen Sie jeweils drei Aufgaben gestellt. Manche gewähren bei Erfüllung Schätze oder Vorteile gegenüber den Feinden, eine Möglichkeit bringt Ihnen auch einen Siegpunkt. Die Aufgaben sind immer kreativ gewählt und passen zum jeweiligen Sektor. In einem verwunschenen Wald lebt zum Beispiel ein Werwolf, der endlich

## HILFESTELLUNGEN

**Blue Byte gibt dem Spieler eine Menge Informationen an die Hand, damit kein Einstiegsfrust aufkommt.**

Neben Texteinblendungen können Sie durch einen Klick auf ein Fragezeichen auch ein kleines Video aufrufen, das Ihnen zum Beispiel einen Warenkreislauf genauer erklärt.

**Noch ungewöhnlicher** ist das Mentoren-Feature. Über den Ingame-Chat stellen Sie Profi-Spielern einfach eine Frage und müssen so nicht aus dem Spiel raus, um in einem Forum Experten-Informationen zu bekommen. In unserem Test klappte das einwandfrei.



**IM BILDE** | Durch kleine Videos werden Ihnen Spielmechaniken erklärt. Wer auch ohne diese Hilfestellungen zurechtkommt, muss sie nicht anklicken. So macht Blue Byte den Einstieg leicht.




**GUTER RAT** | Im Profilmenü können Sie sich als Berater anbieten. Dann bekommen Sie von anderen Spielern Anfragen. Über den Ingame-Chat dürfen Sie auch selbst Fragen an Mentoren stellen.



FINSTERWALDE | Die Lichtstimmung ändert sich je nach Wetter und Spiellage. Das schafft Atmosphäre.

GEYSIR | Die Karten sind gut designt und haben auch natürliche Barrieren.

HÜBSCH | Fantasievoll erstellte Orte wie diesen finden Sie überall im Spiel.

lesen und schreiben lernen möchte. Also schicken Sie ihm einige Gelehrte vorbei. An anderer Stelle prangt auf einem hohen Berg ein gruseliges Schloss. Besiegen Ihre Truppen die böse Hexe im dunklen Gemäuer, winkt Ihnen ebenfalls ein Siegpunkt. Je besser Sie allerdings in der Rangliste der Punkte stehen, desto schwieriger werden auch die Aufgaben.

Manche Siegpunkte gehören fest dem Spieler, der als Erster die Bedingungen dafür erfüllt; andere können den Besitzer jederzeit wechseln. Das führt zu einem dynamischen System, das nicht nur gehörig Abwechslung ins Geschehen bringt und Ihnen jede Freiheit für die eigene Spielweise lässt, sondern auch dafür sorgt, dass Partien besonders im Mehrspieler-Modus extrem spannend sind. Startet der drei Minuten lange Countdown für den Sieg eines Spielers, versuchen natürlich alle Gegner, dem Erstplatzierten schnell noch einen Siegpunkt abzuluchsen.

**Im freien Spiel** gegen menschliche Gegner oder die wirklich gut agierende künstliche Intelligenz funktioniert das neue System also klasse und motiviert über lange Zeit. Der Einzelspieler-Modus von **Die Siedler 7** kann sich ebenfalls sehen lassen. Das Spiel erzählt in toll animierten Zwischensequenzen (siehe Kasten unten) die Geschichte der Protagonistin Prinzessin Zoe, die den Auftrag bekommt, das Land Tandrien zu befrieden, um sich die Krone zu verdienen. Während der Kampagne warten einige Überraschungen auf Sie. Die Story ist wendungsreich und die präsentierten Hauptcharaktere sind – auch aufgrund der guten Vertonung – glaubwürdig und polarisierend.

Auch das Missionsdesign braucht sich bei **Die Siedler 7** nicht zu verstecken. Bis zur siebten von zwölf Missionen werden Sie nach und nach an die einzelnen Elemente des Spiels herangeführt und hangeln sich von Quest zu Quest. Dabei fühlt sich nur die erste Mission wie ein Tutorial an. Alle anderen fordern auf angemessene Art. Wer trotzdem einmal Hilfe braucht, dem stellt Blue Byte sowohl Texteinblendungen und kleine Video-Erklärungen zur Verfügung als auch das neue Mentoren-System. Im Ingame-Chat können Sie nämlich einfach eine Frage stellen und bekommen von versierten Spielern Antwort. Ein gutes Feature für Neulinge, das in unserem Test ohne Probleme funktionierte.

Ab der siebten Mission der Einzelspieler-Kampagne zieht der Schwierigkeitsgrad bis zum Ende hin deutlich an. Die Entwickler regeln das nicht durch unfaire Computergegner, sondern dadurch,

## DIE PRÄSENTATION

**Die Entwickler haben sich für die Präsentation des Spiels einige hübsche Kniffe einfallen lassen.**

Zwischensequenzen werden auf drei verschiedene Arten erzählt. Erstens sehen Sie vor fast allen Missionen eine Art Kinder-Märchenbuch, das die Rahmenhandlung durch aufklappende Bildchen erzählt. Hinzu kommt ein Sprecher mit genau der richtigen Märchenonkel-Stimme. Zweitens hat Blue Byte klassische Zwischensequenzen gerendert. Die darin auftretenden Hauptcharaktere sind toll animiert und gezeichnet. Durch die ausdrucksstarken Gesichter und die guten deutschen Sprecher nimmt man den Figuren auch starke Gefühlsregungen ab.



AUFGEKLAPPT | Die Märchenbuch-Sequenzen sind eine tolle Idee.

**Drittens blenden die Entwickler** an Schlüsselstellen – meistens zu Beginn oder am Ende einer Mission – ein kleines Videofenster über die Spielwelt. Diesen Effekt kennen Sie vielleicht schon aus den ersten Präsentationsvideos zu **Diablo 3**. Die kleinen Einspieler dienen als gekonnte Ein- und Ausstiege für die Levels und präsentieren Ihnen oftmals auf spaßige Weise auch die Reaktionen Ihrer Gegner.

SCHAUSPIEL | Im Spiel selbst sorgen witzige, kleine Video-Einblendungen für Stimmung.

## DIE EXTRAS

**Mit einigen bemerkenswerten Extra-Funktionen werten Blue Byte und Ubisoft Die Siedler 7 auf. Uns haben besonders der Architekt und der Katograph gefallen.**



▲ **DER ARCHITEKT** | Mit diesem kleinen Programm können Sie Ihr Schloss ganz individuell gestalten. Sie legen eine Grundfläche fest und setzen dann Türme, Torbögen und Mauerelemente darauf. Das lässt sich so weit verfeinern, dass sogar einzelne Fenster, Flaggen und Figürchen Ihren Amtssitz aufhübschen. Durch Erfolge im Spiel und Ubisofts neuen Uplay-Service (siehe rechts) schalten Sie übrigens weitere Module für den Architekten frei.

▶ **UPLAY** | Spieleübergreifend will Ubisoft mit dem neuen Uplay-Feature für Nachschub sorgen. Auf Ihrem Ubisoft-Konto sammeln Sie durch fleißiges Spielen Punkte an, mit denen Sie Extras freischalten können. Konkret heißt das: Wer bei **Assassin's Creed 2** Punkte ergattert, kann diese auch für eine neue Karte oder Schlosselemente in **Die Siedler 7** ausgeben.



◀ **KARTOGRAPH** | Im Grunde kommt diese Funktion einem waschechten Editor gleich. Zwar dürfen Sie keine eigenen Karten entwerfen, dafür steht es Ihnen frei, die beigefügten Karten auf vielfältige Art und Weise zu verändern. So legen Sie neue Siegbedingungen fest, setzen mehr oder weniger Verteidiger in die neutralen Sektoren oder passen die Ressourcenverteilung auf der Karte Ihren Wünschen an. Sie legen auch fest, wodurch die Spieler Siegpunkte bekommen. So sind auch reine Forschungsszenarien denkbar.

dass jede Karte eine Besonderheit hat, die für den Spieler ein zu meisterndes Hindernis darstellt. So ist Ihre Startgebiet zum Beispiel nicht fruchtbar genug, um Nahrungsmittel anzubauen, oder Ihre Armee ist zu klein und Sie müssen per Bestechung angrenzende Sektoren übernehmen. Die Leveldesigner haben hier ganze Arbeit geleistet.

**Ein Lob gebührt** auch den Grafikern von Blue Byte. Die Umgebungen, Gebäude und Figuren von **Die Siedler 7** sind detailliert und liebevoll gestaltet und lassen gleich wieder vertrautes **Siedler**-Knuddelfeeling aufkommen. Bäume wiegen sich im Wind, Rehe laufen durch den Wald und Arbeiter kratzen sich in Ruhepausen am Kopf – Ihre kleine Siedlung erscheint sehr lebendig.

Gleichsam ansprechend ist die musikalische Untermalung. Angefangen bei der ätherischen Titelmelodie bis hin zu den Liedern innerhalb der Missionen, die sich dynamisch dem Spielgeschehen anpassen, befindet sich die Musik von **Die Siedler 7** auf Top-Niveau.

Natürlich hat die Opulenz des Titels auch ihre Schattenseiten. Der Prozessor wird bei maximalen Grafikdetails stark belastet, die Engine geht oftmals in die Knie. In einigen Levels sind uns zudem kleinere Grafikfehler aufgefallen.

**Ubisoft und Blue Byte** werten **Die Siedler 7** mit einigen Extras zusätzlich auf. So dürfen Sie mit einem Editor die vom Spiel mitgebrachten Karten auf vielfältige Art und Weise verändern. Und mit dem Architekt-Feature bauen Sie sich eine individuelle Burg zusammen, die Sie dann durch alle Missionen begleitet. Neue Inhalte wie Karten oder Schlosselemente laden Sie sich zudem über Ubisofts neues Uplay-System herunter.

Da der Mehrspieler-Modus voll auf zackige, fordernde Partien gegen menschliche Gegner ausgelegt ist, bringt **Die Siedler 7** auch ein leistungsfähiges Ranglistensystem, Freundeslisten, eine Option für Automatches und ein Spielerprofil mit Errungenschaften mit. Das schafft Langzeitmotivation – allerdings zu einem hohen Preis. Denn dank Ubisofts neuem Kopierschutz müssen Sie ständig online sein. In unserem Test verloren wir durch Verbindungsabbrüche nicht nur teilweise die Lust, sondern auch einige Spielstände. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Christian Schlütter*



„Das beste **Siedler**-Spiel seit langer Zeit!"

Das Team von Blue Byte tut mir ein wenig leid. Da erschaffen die Programmierer ein funktionierendes, neues Spielsystem. Die Leveldesigner schneidern eine tolle Einzelspieler-Kampagne, die genau auf dieses System zugeschnitten ist und sogar noch eine mitreißende Geschichte erzählt. Die Grafiker verzieren das Ganze mit farbenfrohen, detailreichen Charakteren und Gebäuden sowie stimmungsvollen Umgebungen. Kurz: Blue Byte entwickelt – auch wenn einige Hardcore-Fans der Serie es bestreiten mögen – das beste **Siedler**-Spiel seit langer Zeit. Und doch fürchte ich, dass viele Spieler **Die Siedler 7** nicht kaufen werden. Zumindest nicht, solange Ubisofts Kopierschutz noch so problembelastet ist. Schade wäre es. Denn wer zurückschreckt, verpasst ein wunderbar rundes, hübsches, durchdachtes Strategiespiel.

## DER MECKERKASTEN

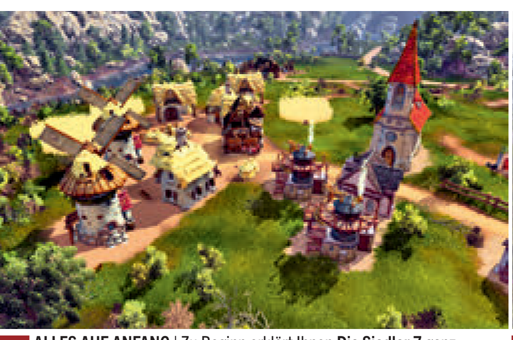
**Die Siedler 7 ist ein tolles Spiel – keine Frage. Und doch gibt es neben dem nervigen Kopierschutzsystem noch ein paar Punkte, über die wir meckern müssen.**

Gerade das Kampfsystem sorgte in unserem Test für Verwirrung. Selten könne Sie erahnen, wie der Ausgang eines Kampfes sein wird. Besonders bei Angriffen auf befestigte Stellungen nervt zudem, dass Nahkämpfer immer stehen bleiben, während die Musketiere drauflosfeuern.

**Weiterer Kritikpunkt:** So toll die Grafik auch ist, so hardwarehungrig ist **Die Siedler 7** auch. In unserem Test kam es an einigen Stellen zu unschönen Grafik- und Clipping-Fehlern und zu unscharfen Bildern.



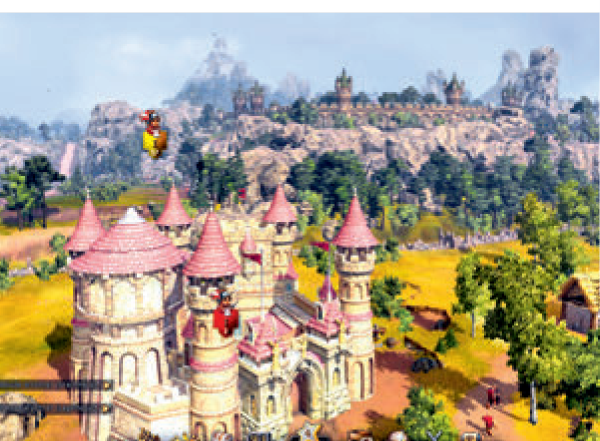
**FRAGERUNDE** | Gerade bei Angriffen auf Befestigungen gibt das Kampfsystem zu wenig Info.

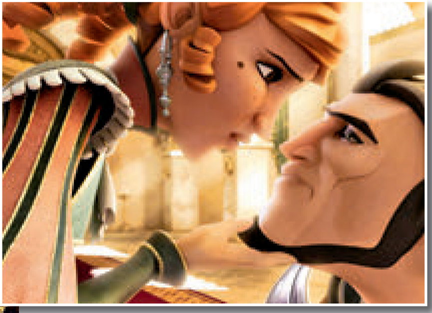


**1** **ALLES AUF ANFANG** | Zu Beginn erklärt Ihnen **Die Siedler 7** ganz behutsam die neue Spielmechanik und führt Sie Stück für Stück an die größeren Aufgaben heran. Sie hangeln sich von Quest zu Quest. Recht so!



**2** **MYSTISCH** | Schon bald fallen uns in der Spielwelt die tollen Details auf. In einer Mission zum Beispiel finden wir einen verwunschenen Wald vor, in dem ein Werwolf haust, der uns seine Hilfe anbietet.

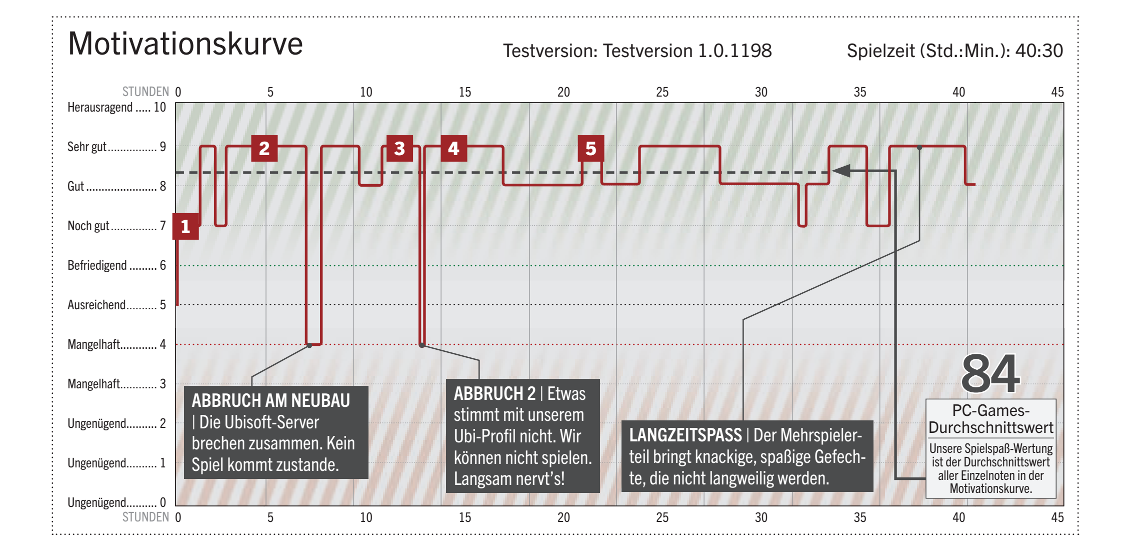




**3** **HALBZEIT** | Nach etwas mehr als der Hälfte der Kampagne haben wir den ersten Hauptgegner besiegt, seine Schwester schwört auf Rache und die Geschichte nimmt eine überraschende Wendung. Die Aufträge werden immer kniffliger, jede Karte hat eine Besonderheit, die es zu beachten gilt.

## Motivationskurve

Testversion: Testversion 1.0.1198 | Spielzeit (Std.:Min.): 40:30



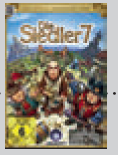



**4** **ÜBERMACHT** | Im letzten Drittel der Kampagne kämpfen wir gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Die Karten werden größer und komplexer. Der Schwierigkeitsgrad zieht merklich an, wird aber nie unfair. Genau so muss ein Einzelspieler-Teil aufgebaut sein.



**5** **DUNKLES FINALE** | Die letzte Mission führt uns in ein düsteres Vulkan-Setting und ist eine wirklich harte Nuss. Umso größer ist die Befriedigung, wenn der Abspann über den Bildschirm flimmert. Motiviert stürzen wir uns in die schnellen und fordernden Mehrspieler-Gefechte.

## DIE SIEDLER 7



Ca. € 45,-
25. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Aufbau-Strategie
**Entwickler:** Blue Byte
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz: Die Siedler 7** benutzt Ubisofts neuen Kopierschutz. Sie müssen sich also mit Ihrem Ubisoft-Konto einloggen und beim Spielen ständig online sein.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Wunderbar detailreiche Schauplätze und Figuren, gute Weitsicht, hübsche Effekte. Die Engine geht aber manchmal in die Knie.
**Sound:** Von der Titelmelodie über die Sprecher bis zu den Soundeffekten im Spiel passt alles zusammen und hört sich wunderbar an.
**Steuerung:** Die Kamerabewegung ist etwas gewöhnungsbedürftig, ansonsten klappt die Maussteuereung ohne Probleme.

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Neun Karten in verschiedenen Größen finden Sie im Spiel. Auf jeder sind die Siegpunkte und Sektoren anders verteilt.
**Zahl der Spieler:** 2-4

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** A64 X2 5000+/C2D E6300, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 9600 GT
**Empfehlenswert:** Phenom II X4 965/ Core i5-750 / C2D E8600, 4 GB RAM, Radeon HD 5770/Geforce GTX 260-216

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 6 Jahren
Kämpfe laufen unblutig und comichaft ab. Im Allgemeinen ist **Die Siedler 7** ein echtes Familienspiel.

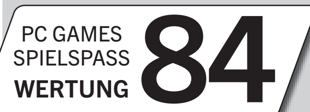
### DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Review-Version mit der Versionsnummer 1.0.1198, die uns Ubisoft zur Verfügung stellte. Knapp 20 Stunden verbrachten wir mit der Einzelspieler-Kampagne, noch einmal so viel Zeit widmeten wir dem Mehrspieler-Teil.

### PRO UND CONTRA

- + Erfrischendes und funktionierendes neues Spielsystem
- + Schnelle und spannende Partien, gerade im Mehrspieler-Modus
- + Tolle, detailreiche Grafik, wunderbare Zwischensequenzen
- + Opulente Musik, passender Sound
- − Kleinere Grafikfehler und Abstürze
- − Undurchsichtiges Kampfsystem
- − Probleme beim Abspeichern von Spielständen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL



**Von:** Christian Schlütter

Viel Neues, wenig Gutes – das Ende einer großen Strategie-Serie




**KOLOSS** | Wenn ein Crawler zerstört wird, ist das spektakulär animiert und tut dem Spieler fast weh.

**OVERKILL** | **Command & Conquer 4** geizt nicht mit Effekten. Ein Grafikblender ist es trotzdem nicht.

# Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Der vierte Teil der **Tiberium**-Saga, so hofften wir noch in der Vorschau zum Titel, würde alle Story-Fäden zusammenführen und auch Taktik abseits des Tankrushs bieten. Die ernüchternde Wahrheit aber zeigt sich nun im Test. **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** ist ein Actionspektakel mit vielen guten Ansätzen, die leider nur allzu schnell im Sande verlaufen.

**Die Geschichte des** vierten **C&C**-Teils setzt 30 Jahre nach dem Vorgänger an. Als die Erde schon fast an das Tiberium verloren scheint, bietet sich Kane plötzlich als Weltenretter an. Er baut ein planetenumspannendes Netzwerk aus Tiberium-Knoten auf, das die grünliche Substanz kontrolliert. Das geht jahrelang gut, bis sich schließlich – oh Wunder! – herausstellt, dass der glatzköpfige Bösewicht doch eigene Pläne verfolgt.

Nach drei Einstiegsmissionen dürfen Sie sich in der Kampagne wieder für GDI oder für Nod entscheiden. Es bleibt die einzige Wahl im Spiel. Moralische Entscheidungen haben Sie weder in den Missionen noch in den Zwischensequenzen zu treffen. Die Hintergrundgeschichte und deren seltsames Ende sind bei beiden Fraktionen nahezu gleich.

Die Videos legt EALA diesmal ernsthafter an als beim überdrehten **Alarmstufe Rot 3**. Sie stehen als Protagonist immer im Mittelpunkt und bekommen so einen persönlicheren Sichtpunkt auf den Krieg präsentiert. Löblich! Schade dabei ist, dass die Schauspieler laienhaft daherkommen und die Missionsbesprechungen serientypisch wieder darin münden, dass ein Vorgesetzter bedeutungsschwanger vor einer Videowand hin- und herwankt. Nur sehr selten bekommen Sie Ren-

## ONLINE-ZWANG

**Was Ubisoft kann, kann EA schon lange: Auch Tiberian Twilight setzt eine Internetverbindung voraus.**

Um **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** installieren und spielen zu können, benötigen Sie einen EA-Account, in dem dann auch all Ihre Spielfortschritte gespeichert werden.
**Schattenseite des Ganzen:** Sie müssen beim Spielen, egal ob in der Singleplayer-Kampagne, im Gefecht oder im Mehrspieler-Modus, ständig online sein. Bricht die Verbindung ab, können Sie die Partie zu Ende spielen, Ihre Fortschritte werden aber nicht gespeichert.




**FEHLER** | Bei jedem noch so kurzen Verbindungsabbruch erscheint diese verhängnisvolle Meldung.



**SCHLACHTFELD** | Um die Tiberium-Knoten entwickeln sich erbitterte Kämpfe zwischen Crawlern.

## DAS ERFAHRUNGSPUNKTE-SYSTEM

**Als große Neuerung hatte EALA das Erfahrungspunkte-System für Command & Conquer 4 angepriesen. Wie gut funktioniert es tatsächlich?**

Mit jedem Match, egal ob im Gefecht, im Einzelspielermodus oder im Mehrspieler-Part von **Command & Conquer 4** erhalten Sie Erfahrungspunkte. Diese bekommen Sie zum einen durch Kampferfolge, zum anderen durch kleine Errungenschaften für besondere Leistungen (zum Beispiel fünf zerstörte Crawler in einer Partie). Am Ende wird das Ganze hochgerechnet. **Diese Erfahrungspunkte** werden online in Ihrem Spielerprofil gespeichert und Sie steigen bis zu 20 Levels auf. Dadurch schalten Sie neue Einheiten, Spezialaktionen oder Upgrades frei. Gute Spieler haben nach knapp einer Woche alle Boni freigespielt. Als Langzeitmotivation dient dieses System also nicht. Auch der Individualisierung ist es nicht zuträglich. Denn Sie dürfen nicht selbst festlegen, welche Einheiten oder Upgrades Sie beim nächsten Stufenanstieg bekommen wollen. Das macht das Programm selbst.
**Am Ende hat also jeder** Spieler genau dieselben Einheiten. Das ist gut für das Balancing des Spiels, nimmt aber auch viel von der Faszination. Denn wozu dann dieses Pseudo-Rollenspielsystem? EALA hätte genauso gut eine neue Einheit pro Singleplayer-Mission einführen können.

**ACHIEVEMENTS** | Diese kleinen Errungenschaften bekommen Sie an allen Ecken und Enden des Spiels. Das motiviert und bringt Extra-Erfahrungspunkte (XP)! Hier bekommen wir 25 XP, weil unser Hurricane-Flieger erfolgreich feindliche Einheiten ausspäht.



**ABRECHNUNG** | Nach jeder Partie – sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus – heimsen Sie Erfahrungspunkte ein und steigen gegebenenfalls eine Stufe auf. XP für Achievements und für Erfolge im Kampf werden dabei einfach zusammengerechnet.



**ARSENAL** | Wenn Sie einen Level aufsteigen, bekommen Sie sowohl neue Einheiten als auch Spezialaktionen und Upgrades für die verschiedenen Klassen spendiert. Frei auswählen dürfen Sie dabei nicht. Das Programm gibt vor, welche Boni Sie erhalten.

dersequenzen zu sehen, die das Geschehen außerhalb der Zentrale zeigen.

**Mittelmäßige** Zwischensequenzen kann aber jeder Stratege verschmerzen, solange die Missionen an sich gut sind. Leider scheint EALA in den letzten Jahren wenig hinzugelernt zu haben. „Beschützen Sie den durchfahrenden Konvoi!“, „Halten Sie diese Stellung!“, „Erobern Sie den Tiberium-Knoten A!“ – die Aufträge wirken wie aus früheren **Command & Conquer**-Titeln recycelt. Nur selten blitzt der alte Charme der Serie auf. Etwa wenn Sie mit einigen wenigen Einheiten im Inneren einer Anlage herumspazieren oder Ihre Vorgesetzten auf dem Weg zu einer Scharfschützenposition begleiten müssen.

Dass die Missionen nicht kreativer ausgefallen sind, überrascht gerade deshalb, weil die Entwickler mit dem neuen Spielsystem eigentlich alle Möglichkeiten gehabt hätten. Denn anders als bei den Vorgängern bauen Sie in **Tiberian Twilight** (abgesehen von Verteidigungstürmen) keine Gebäude mehr. Sie entscheiden sich vielmehr zu Beginn einer Partie für eine der drei Klassen Angriff, Verteidigung und Unterstützung und bekommen dann den jeweiligen Crawler, eine mobile Basis, zur Verfügung gestellt. Dieser baut alle Einheiten. Aufgrund der Tatsache, dass Sie auch im Laufe einer Mission Ihre Klasse wechseln können, hätte EALA wunderbar mehrstöckige Missionen basteln können. Meist ist aber eine Klasse besonders für einen Auftrag geeignet. Wenn Sie diese dann von Anfang an benutzen, haben Sie leichtes Spiel. Wenn nicht, ärgern Sie sich, sobald die Leveldesigner die Trickkiste aufmachen und wieder aus einer Ecke vorher ungesehene Lufteinheiten heranschweben lassen oder die Übersichtskarte erweitern, um neue Überraschungen auf Sie zu hetzen.

Die Missionen des Einzelspieler-Teils von **Tiberian Twilight** sind deshalb nie taktisch fordernd oder anspruchsvoll, sondern höchstens überraschend. Nachdem Sie einen Auftrag einmal gespielt haben, wissen Sie beim zweiten Durchgang, wie der Hase läuft, und fühlen sich unterfordert, falls Sie keinen höheren der drei Schwierigkeitsgrade gewählt haben. Die jeweils sieben Missionen auf jeder Seite haben Sie so nach knapp zehn Stunden absolviert.

**Dass die Einsätze** trotzem nicht völlig langweilig werden, ist dem hohen Spieltempo geschuldet. Sie halten sich nicht lange mit Basisbau auf. Und auch Ressourcen müssen Sie nicht mehr sammeln. Stattdessen setzt Ihnen das Spiel ein Punktelimit für Einheiten. Ein dicker Mammut-Panzer nimmt dabei natürlich mehr Punkte weg als ein kleiner Ingenieur.

So hetzen Sie mit wenigen, schnell gebauten Einheiten über die Karte und beseitigen in spek-



**FLÖCKCHEN** | Wettereffekte wie Schnee oder Regen beeinflussen das Spielgeschehen nicht.



**FUNKENFLUG** | Explosionen kann die Engine von **Tiberian Twilight** immer noch toll darstellen.

## EINHEITEN-UPGRADES

**In Tiberian Twilight können Sie Ihre Einheiten auf zwei verschiedenen Wegen aufwerten. Hier ein Beispiel, wie das vonstatten geht:**



◀ **VORHER** | Unser Wolf-Panzer ist mit zwei Basis-Gatlingkanonen ausgestattet. Fährt er über die grüne Kiste, erhöht sich sein Level und damit seine Kampfkraft. Berührt er hingegen die blaue, werden seine Waffen aufgewertet.

▶ **NACHHER** | Die Waffenänderung lässt sich auch an der Optik festmachen. Die beiden Kanonen sehen weitaus schwerer und mächtiger aus. Übrigens: Durch die grünen Kisten lässt sich jede Einheit so weit aufwerten, dass sie sich selbst heilt.

**TRICKSEN** | Nod setzt weiterhin auf Tarnfähigkeiten und Energiewaffen.

takulären Effektschlachten Ihre Gegner. Ans Herz wachsen Ihnen Ihre Vehikel nicht. Dafür sind sie einfach zu schnell zerstört und wieder neu gebaut. Dabei würde es sich eigentlich lohnen, Einheiten so lange wie möglich am Leben zu halten. Denn das Upgrade-System (siehe Kasten oben) sorgt dafür, dass auch kleinere Fahrzeuge und Roboter auf lange Sicht ordentlich Schaden austeilen können.

**Im Allgemeinen** ist das Balancing zwar nicht perfekt, aber auch keine Katastrophe. Nur die Reparatureinheiten sind zu mächtig, heilen teilweise mehr Schaden, als Gegner verursachen können, und gehören in jede Truppe. Ansonsten hat jede Einheit ihre Stärken und Schwächen. Mammuts zum Beispiel versagen kläglich gegen Laserangriffe. Diese Balance ist besonders wichtig, da **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** ein Spielerprofil führt, in dem Sie sowohl im Gefechts-Modus als auch in Einzel- und Mehrspieler-Partien Erfahrungspunkte ansammeln und Einheiten freischalten (siehe Kasten auf Seite 75). Da auch später freigeschaltete Einheiten Schwachstellen haben, hat ein fortgeschrittener Spieler keine Vorteile gegenüber einem Profi – jedenfalls in Mehrspieler-Partien. Für die Kampagne stellt dieses System aber ein Problem dar. Mit fortgeschrittenen Einheiten kommen Sie in den geskripteten Events der Einzelspieler-Missionen tatsächlich besser voran. Ganz böser Fehler dabei: Sie können im Gefechts-Modus auch einfach ein Match starten, in dem vier starke KI-Spieler auf Ihrer Seite gegen einen schwachen KI-Gegner kämpfen. So bekommen Sie etwa 200 Erfahrungspunkte, ohne auch nur die Maus anzurühren.

Aber auch wer nicht trickst, hat die 20 Levels des Profils (pro Fraktion) und damit alle Einheiten und Spezialaktionen in etwas mehr als einer Woche freigespielt. Langzeitmotivation bringt das nicht.

**Grafisch hinkt** der vierte Teil der Serie den Genrekollegen hinterher. Die in die Jahre gekommene Engine läuft zwar flüssig und zaubert tolle Explosionen auf den Bildschirm, gerade Texturen für Bodenbeläge und Gebäude sind aber extrem matschig. Zudem steht die karge Landschaft in krassem Kontrast zu den knallbunten Hilfseinblendungen des Spiels. Für fast alles bekommen Ihre Einheiten zusätzliche Umrandungen oder Effekte. So werden zum Beispiel die positiven und negativen Effekte (Buffs und



**BUNT** | Positive und negative Effekte werden mit farbenfrohen Kringeln unter den Einheiten gezeigt.

**LILA KUH** | Ist Ihre Einheit effektiv gegen eine andere, leuchten die Feuerstöße violett.

**RASTER** | Wo Sie Ihren Crawler landen lassen können, sehen Sie an solchen Hex-Feldern.

## DER MEHRSPIELER-MODUS

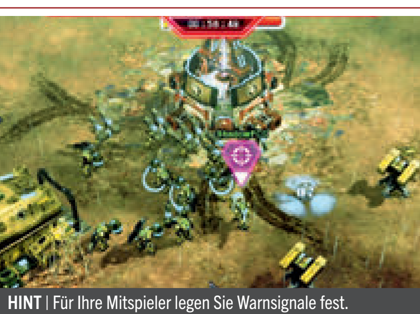
**Das Spielprinzip von Command & Conquer 4: Tiberian Twilight ist voll auf schnelle Mehrspieler-Partien ausgelegt. Aber funktioniert das auch?**

Das Spiel bietet nur einen Mehrspieler-Modus namens Domination. Dabei ringen bis zu zehn Spieler oder KI-Spieler in zwei Teams um Siegpunkte. Diese tröpfeln auf das Konto Ihrer Gruppierung, solange Sie Tiberium-Knoten besetzt halten. Neu ist diese Idee nicht, **Dawn of War** oder **Company of Heroes** meistern diese Art des Mehrspieler-Modus schon lange.

**Das klassenbasierte Gameplay** kommt im Multiplayer gut zum Tragen. Auch das Stein-Schere-Papier-Prinzip funktioniert bis auf wenige Ausnahmen sehr gut – und das, obwohl durch das Erfahrungspunkte-System unterschiedlichste Einheiten aufeinanderprallen. Weniger gut sind die Serverfunktionen des Spiels. Sowohl in der Beta als auch im fertigen Spiel (mit dem wir den Mehrspieler-Modus zwei Tage intensiv testen konnten) kamen über Automatch kaum Spiele zustande, der Server-Browser ist zudem unübersichtlich und zu langsam.



**ANFANG** | Alle Spieler eines Teams starten in derselben Zone.



**HINT** | Für Ihre Mitspieler legen Sie Warnsignale fest.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnelles und unkompliziertes Spielprinzip
- ➕ Ordentliches Balancing
- ➕ Stein-Schere-Papier funktioniert größtenteils gut
- ➕ Klassenbasiertes Gameplay bringt frischen Wind
- ➖ Kaum taktische Möglichkeiten, wenig Anspruch
- ➖ Server-Browser zu langsam und unübersichtlich
- ➖ Reparatur-Einheiten zu mächtig
- ➖ Nur ein Spielmodus, den andere Genrevertreter dazu noch besser machen
- ➖ Immer wieder Verbindungsabbrüche
- ➖ Automatch-Funktion so gut wie nutzlos



**GEMETZEL** | Schlachten laufen effektreich und schnell ab.

Debuffs), die einige Vehikel den umstehenden Kollegen verpassen, mit farbigen Kreisen angezeigt und wenn eine Einheit sich besonders gut gegen einen Gegnertypus eignet, sehen Sie das an violetten Feuerstößen. Wo Ihr Crawler landen kann, kommen noch bunte Hexagon-Felder hinzu. All das wirkt überladen und auf den ersten Blick verwirrend. Auch die geskripteten Events, die innerhalb der Spielgrafik ablaufen und von Mini-Videos am oberen Bildschirmrand begleitet werden, wirken eher lächerlich.

Die Audio-Abteilung fügt dem Spiel nichts sonderlich Tolles hinzu. Die nur auf Englisch verfügbare Sprachausgabe ist unspektakulär und die Musik kommt über düdeligen Genrestandard nicht hinaus.

**Wer will, kann** die Kampagnen-Missionen auch kooperativ zu zweit angehen. Neue Aufgaben oder forderndere Gegner bekommen Sie dadurch aber nicht. Sie können sich lediglich von einem Kollegen durch die Mission geleiten lassen, falls sie Ihnen zu schwer ist. Die Chancen des klassenbasierten Gameplays verschenkt EALA im Einzelspieler-Part also völlig. Das neue Spielsystem kommt nur im Mehrspieler-Teil so richtig zur Geltung, in dem bis zu fünf Mann pro Team gegeneinander antreten. Hier zeigt sich auch, worauf **Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** eigentlich ausgelegt ist: auf schnelle, effektreiche Online-Schlachten, in denen die Vorteile der drei Klassen gut ineinandergreifen. Eingespielte Teams können sich hier gegenseitig unterstützen und so eine Partie schon früh für sich entscheiden. Aber auch Anfänger werden nicht ausgeschlossen.

In den Gefechts-Spielen gegen den Computer zeigt sich aber, dass die künstliche Intelligenz nicht sonderlich geschickt ist, sondern auf den höheren der fünf Stufen einfach nur schneller agiert. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Christian Schlütter*



### „Ein Ende mit Schrecken"

Adieu, **Command & Conquer**! Es waren schöne 15 Jahre mit dir. Jetzt aber ist alles vorbei. Mit dem Ende deiner Geschichte hast du es dir zu einfach gemacht und lässt mich enttäuscht zurück. Und für die letzte Folge hättest du dir wirklich ein paar bessere Schauspieler aussuchen können. Eines muss ich dir lassen: Du hast auf deine alten Tage noch einmal Mut bewiesen, dich ganz neu erfunden. Nur scheint dir dabei die Kraft ausgegangen zu sein. Wozu deine coolen, neuen Crawler, wenn die Missionen nicht darauf ausgelegt sind? Wozu ein Erfahrungspunkte-System, wenn es nur halbherzig umgesetzt ist? Und wozu ein Koop-Modus, wenn sich die Missionen nicht daran anpassen? Zu viele gute Ideen, zu wenig Zeit oder Geld hattest du. Was bist du jetzt noch? Ein schneller, effektreicher Zeitvertreib für Online-Schlachten. Ein Sammelsurium von feschen Einheiten, angeordnet um ein Siegpunkte-System, das viele deiner Mitbewerber vor dir perfektioniert haben. Du machst noch Spaß, **Command & Conquer**, keine Frage. Du hast Style und Speed. Aber es ist nur noch eine flüchtige Liaison und keine epische Romanze mehr, die sich zwischen dir und dem Spieler entwickelt. Dafür hast du einfach zu viel riskiert und zu viele Fehler gemacht. Ich ziehe meinen Hut vor einer der größten Strategie-Serien überhaupt … und betrauere ihr Ende.

## BUGS UND SONSTIGE FEHLER

**Auch der vierte Teil der Tiberium-Saga bleibt von Bugs nicht verschont. Wir zeigen auf, was Ihnen die Spielfreude vermiesen könnte.**

In unserem Test traten unverhältnismäßig oft Probleme mit der Wegfindungsroutine von Einheiten auf. Mal blieben unsere Mannen an einem Crawler hängen, mal weigerte sich ein Ingenieur, eine Klippe zu überspringen, oder bewegte sich nur noch im Kreis. Versteckt sich eine Feindeinheit zudem hinter einem Crawler, müssen Sie die Kamera drehen, um sie angreifen zu können, obwohl Sie ihren Umriss als Schatten erkennen.

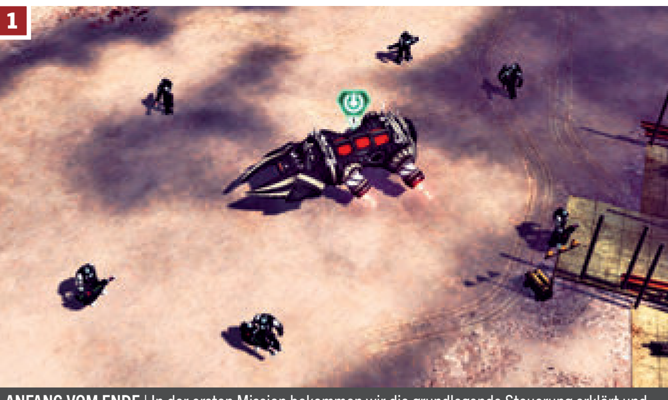
**Auch im Gefechts-Modus** gab es Fehler. So endete zum Beispiel eine Partie gegen mehrere Computergegner überhaupt nicht, obwohl alle Siegpunkte uns gehörten und die Zeit abgelaufen war. Einzige Abhilfe: Mission abbrechen. So bekamen wir aber auch keine Erfahrungspunkte. Ebenso ärgerlich sind plötzliche Verbindungsabbrüche oder Abstürze, gerade bei Partien, in denen Sie jede Menge Punkte gesammelt haben.



**ORIENTIERUNGSLOS** | Dieser Ingenieur läuft nur noch im Kreis.



**ENDLOS** | Eine Skirmish-Partie wollte überhaupt nicht zu Ende gehen.



**ANFANG VOM ENDE** | In der ersten Mission bekommen wir die grundlegende Steuerung erklärt und sollen einen geheimnisvollen VIP begleiten. Dreimal dürfen Sie raten, wer in dem Gefährt sitzt.



**TOD VON OBEN** | In einer der Nod-Missionen sollen wir einen GDI-Transport vom Himmel holen – und werden gnadenlos zusammengeschossen, weil wir den falschen Crawler dabeihaben.



**ABLENKUNG** | Nach der vermasselten Mission wechseln wir in den Gefechts-Modus, spielen ein paar Partien, steigen im Level auf und kehren mit neuen Einheiten in die Kampagne zurück.



**LICHTBLICK** | In einer späteren GDI-Mission stehen uns nur wenige Fußtruppen zur Verfügung. Wir fühlen uns an alte Zeiten erinnert. Dann nimmt die Mission doch wieder ihren normalen Lauf. Öde!




# Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Preis: ca. € 40,-
Termin: 18. März 2010
Publisher: Electronic Arts

Entwickler: Electronic Arts Los Angeles (Alarmstufe Rot 3, C&C 3: Tiberium Wars)
Genre: Echtzeit-Strategie

## GRAFIK

**Command & Conquer 4: Tiberian Twilight** benutzt noch immer das Engine-Gerüst der Vorgänger und hinkt dementsprechend den Genrekonkurrenten hinterher. Die Einheitenmodelle sind gut animiert, die Gebäude- und Landschaftstexturen dagegen karg und matschig. Effekte wie Explosionen stellt das Spiel gut und ausladend dar. Im Ganzen wirkt der vierte **Tiberium**-Teil aber – gerade durch die vielen Effekte, Kringel und Linien um die verschiedenen Einheiten – zu bunt und überladen.

## SOUND

Die Simmen der Einheiten bleiben im Hintergrund. Der Orchester-Soundtrack dagegen schwankt dank dynamischer Einbindung zwischen langweiligem Gedudel und anfeuernden Rhythmen. Fans der Serie werden den Industrial-Sound vermissen, der die früheren Teile bestimmte. Frank Klepacki, der diesen Stil in der Reihe mitprägte, ist nicht mehr mit an Bord. Besitzer einer Surround-Anlage freuen sich über wummernde Bässe, sobald auf dem Bildschirm etwas explodiert oder zerschossen wird.

## STEUERUNG

Die Maus-Steuerung orientiert sich am Standard der Reihe. Menüs und Benutzeroberfläche sind aufgeräumt und funktional. Viele Tastaturkürzel sind allerdings doppelt belegt. Wenn Sie sich im Einheiten-Reiter befinden, produziert F1 zum Beispiel einen Ingenieur, im Upgrade-Reiter hingegen bewirkt dieselbe Taste etwas anderes. Die Buttons für Spezialfähigkeiten der Einheiten wie Fahrzeug-Übernahme gehen im Getümmel komplett unter, was dieses an sich coole Feature überflüssig macht. Der Recycling-Befehl für Einheiten lässt sich nicht rückgängig machen.

## UMFANG

Nach den ersten drei Missionen entscheiden Sie sich für GDI oder Nod, für die Sie jeweils sieben Missionen durchstehen. Etwas mehr als zehn Stunden wird Sie die Einzelspieler-Kampagne beschäftigen. Einmal freigeschaltet, stehen Ihnen im Ganzen 72 Einheiten zur Verfügung.

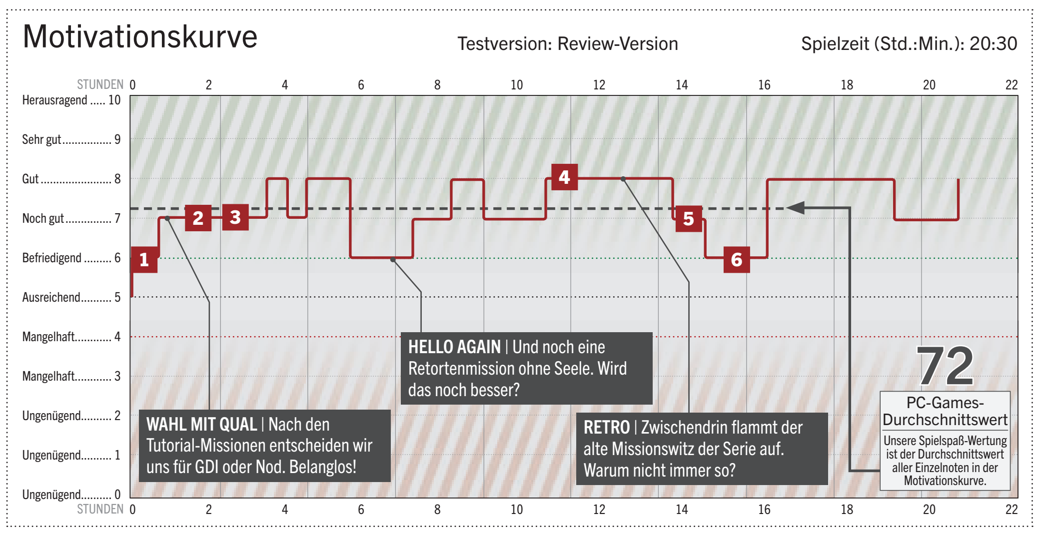
## SPEICHERSYSTEM

Um Erfahrungspunkte auf Ihrem Spielerprofil gutgeschrieben zu bekommen, müssen Sie ständig online sein. Und das, obwohl manuell angelegte Speicherstände lokal auf Ihrem Rechner abgelegt werden. Bricht die Verbindung ab, gibt es keine Erfahrungspunkte für die Partie.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Einzelspieler-Kampagne lässt sich in drei Schwierigkeitsgraden angehen. Der niedrigste davon ist lächerlich, während der höchste auch Profis fordert. Die Mechanik lässt sich aber über das Erfahrungspunkte-System aushebeln, da Sie nach ein paar Gefechts-Partien neue Einheiten bekommen.









IRRSINN | Die letzte GDI-Mission: Wir sollen Luftabwehrgeschütze einnehmen, um Atomraketen vom Himmel zu holen. Stellen wir unsere Einheiten stattdessen in eine Ecke, gewinnen wir trotzdem.




ABSCHLUSS | Der Schluss beider Kampagnen ist nahezu gleich und lässt den Spieler relativ unbefriedigt zurück. Außerdem wartet ganz am Ende doch noch eine Hoffnung auf ein weiteres Spiel.

## ALTERSFREIGABE




Im Spiel selbst gibt es keine Soldaten, sondern nur Roboter. In den Zwischensequenzen fuchteln die Protagonisten dafür gerne einmal mit der Waffe herum. Extrem blutig wird es allerdings nicht.

## SPRACHE

Unsere Testversion enthielt nur die englische Version. Auch alle Bildschirmanzeigen lagen nur auf Englisch vor. In der Verkaufsversion, die wir kurz vor Redaktionsschluss bekamen, ist es genau umgekehrt. Diese enthält nur deutsche Sprachausgabe und Texte.

## MEHRSPIELER-MODI

Neben dem kooperativen Part für zwei Spieler geht es online nur im Domination-Modus rund, bei dem bis zu zehn Spieler gleichzeitig um Siegpunkte kämpfen. Zwölf Karten und vier verschieden schwere KI-Gegner stehen dafür zur Verfügung.

## HARDWARE

**Mindestens:** Intel Core 2/AMD 64 X2, 1 GB RAM (1,5 GB RAM für Vista), Geforce 6800/ Radeon X1600, 10 GB Festplattenspeicher
**Empfohlen:** Intel Core 2 Duo 2,6 GHz/AMD 64 X2 Dual-Core, 2 GB RAM, Geforce 8800/ Radeon X1900, 10 GB Festplattenspeicher

## KOPIERSCHUTZ

Um das Spiel zu installieren und zu starten, müssen Sie es mit Ihrem EA-Account verbinden. Ein Weiterverkauf wird so fast unmöglich. Außerdem müssen Sie ständig online sein, um zu spielen. Bricht die Verbindung ab, bekommen Sie keine Erfahrungspunkte.

## TEST-ABRECHNUNG

Nach etlichen Stunden in der Multiplayer-Beta verbrachten wir knapp 15 Stunden mit dem Einzelspieler-Teil und konnten in den letzten zwei Testtagen noch einen Blick auf den fertigen Multiplayer-Part werfen. Das Spiel stürzte im Test zweimal ab.

## Pro und Contra

- + Das schnelle, dynamische Spielsystem bringt frischen Wind in die angestaubte Reihe und funktioniert gerade im Mehrspieler-Teil sehr gut.
- + Die Einheiten sind im Allgemeinen sehr gut ausbalanciert. Jedem Vorteil steht ein Nachteil gegenüber. So werden auch Anfänger nicht benachteiligt.
- + Die Entwickler haben gute Ideen in die Benutzerführung eingebaut. So sehen Sie beispielsweise sehr schnell, gegen welchen Feindtyp Ihre Einheiten am besten geeignet sind.
- + Der Mehrspieler-Teil ist zwar wenig taktisch, dafür aber knackig und schnell und fördert das Zusammenspiel der einzelnen Klassen.
- − Die Kampagne strotzt nur so vor einfallslosen Missionen, die darüber hinaus auch noch grobe Logikfehler aufweisen. Zudem verschenkt der Einzelspieler-Part die Chancen des neuen Spielsystems.
- − Die Rollenspiel-Anleihen sind halbherzig implementiert und fördern die Langzeitmotivation kaum.
- − Die Videosequenzen wirken lieblos, die Schauspieler sind teilweise sehr schlecht.
- − Verbindungsabbrüche, Bugs und Designfehler vermiesen den Spielspaß genauso wie die angestaubte Grafik, die überladenen Bildschirmanzeigen und die mäßige Musik.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

**CINEASTISCH** | Die fantastisch animierten Kämpfe werden in vielfältigen Kamerawinkeln eingefangen.

# Assassin's Creed 2

**AUF DVD**
• Video zum Spiel

PC Games SILBER AWARD 04/2010 88

**Von:** Felix Schütz

Abseits aller Kopierschutz-Skandale ist Assassin's Creed 2 doch vor allem eines: erstklassige Action-Unterhaltung.

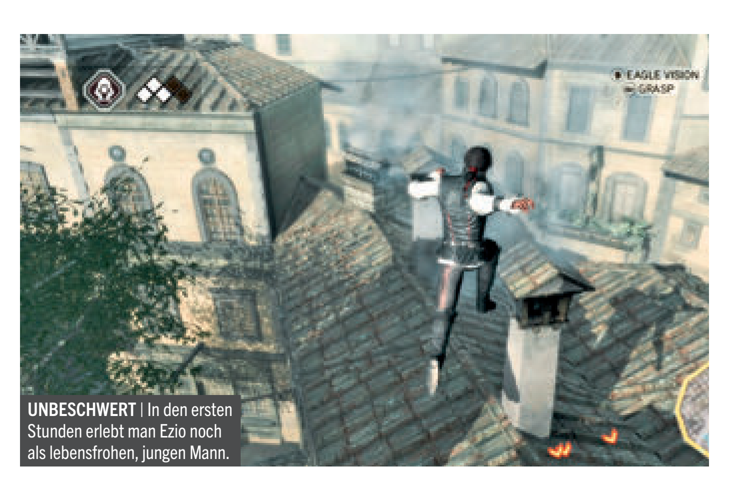
Mit vier Monaten Verspätung ist **Assassin's Creed 2** endlich auch für den PC erschienen. Diese Fassung bietet im Vergleich zu den Konsolenversionen eine leicht verbesserte Technik, bereits vorinstallierte DLC-Inhalte – und einen Kopierschutz, wie er unbeliebter nicht sein könnte. Viele Spieler hält Ubisofts strenges System bislang gleich ganz vom Kauf ab – was unheimlich schade ist, denn für sich betrachtet ist das Spiel nicht nur ein großartiges Action-Adventure, sondern auch eine enorme Verbesserung gegenüber dem umstrittenen Vorgänger.

**Die Rahmenhandlung** knüpft direkt an den ersten Teil an: Wieder spielt man den Assassinen Desmond, der mittels Animus-Maschine in die genetischen Erinnerungen seiner Ahnen reist. Diesmal führt Desmonds Gedankentrip jedoch in eine andere Epoche und damit in den Körper eines neuen Vorfahren: Den Großteil von **Assassin's Creed 2** erlebt man im Italien des 15. Jahrhunderts, der Wiege der Renaissance. Ezio, Held der Story, ist ein junger, lebenslustiger Mann, der sich mit Raufereien und dem Verführen junger Frauen die Zeit vertreibt. So beginnt das Spiel unerwartet idyllisch und es dauert eine Weile bis zur ersten dramatischen Wendung. Erst dann kleidet sich Ezio in das Attentäter-Gewand seines Vaters – der Auftakt zu einer Jahre umspannenden Rache-Geschichte, die von interessanten Nebencharakteren begleitet wird, unter ihnen auch der legendäre Leonardo da Vinci. Gegen Ende hin lässt die Story jedoch etwas nach, nämlich sobald sie sich mehr und mehr ihrem Science-Fiction-Kern nähert: Wieder dreht sich alles um die mächtigen Edensplitter, scheinbar übernatürliche Relikte, die bereits im ersten **Assassin's Creed** eine zentrale Rolle spielten.

## ACHTUNG: STRENGER KOPIERSCHUTZ

**Ubisoft setzt für Assassin's Creed 2 ein neues Kopierschutzsystem ein. Sein Ruf in der PC-Spielergemeinde könnte derzeit nicht schlechter sein.**

Um **Assassin's Creed 2** zu spielen, müssen Sie eine permanente Internetverbindung besitzen. Sollte die Verbindung abreißen, so pausiert das Spiel, bis sie wiederhergestellt wird. Sollte dies nicht gelingen, müssen Sie das Spiel beenden, bis Sie wieder online sind. Ihr Spielstand wird (dank Patch 1.01) an der Stelle fortgesetzt, an der das Spiel zuletzt pausierte. Als wäre das nicht schon nervig genug, litten die Ubisoft-Server direkt nach Release auch noch mehrmals unter Ausfällen, angeblich aufgrund von Hacker-Attacken. Dies führte dazu, dass einige Käufer das Spiel nicht einmal starten konnten. Ubisoft hat daher Entschädigungen in Form von Download-Angeboten angekündigt, Details dazu waren uns bei Redaktionsschluss (15.03.2010) jedoch nicht bekannt. **Mehr zu diesem Thema** lesen Sie in dieser Ausgabe auf Seite 18!



**UNBESCHWERT** | In den ersten Stunden erlebt man Ezio noch als lebensfrohen, jungen Mann.

**KLETTERMEISTER** | Ezio erklimmt mühelos Wände und Türme – oft erlebt man dabei gigantische Ausblicke auf die historischen Städte.

**HINTERHALT** | Wer seinen Angriff geschickt plant, schaltet zwei Gegner gleichzeitig und völlig gefahrlos aus.

**PROTAGONIST** | Witziger, härter, tödlicher – Ezio ist ein deutlich coolerer Held als Altaïr aus dem Vorgängerspiel.

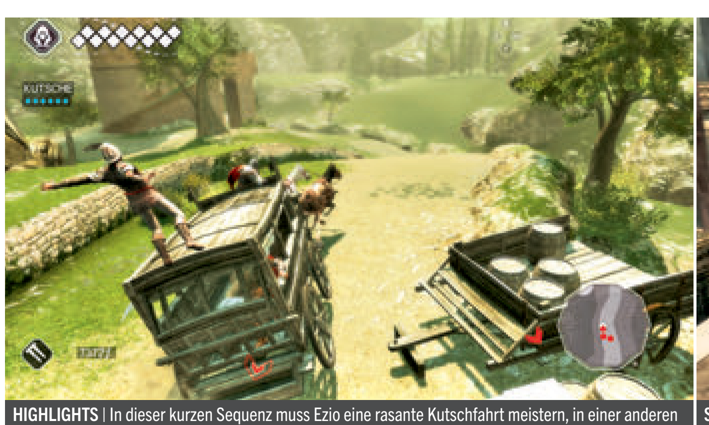
**LIEBESDIENSTE** | Wenn Ezio einige Straßenmädchen anheuert, lenken sie für ihn die nächsten Wachen ab.

**Offen und frei begehbar** präsentiert sich die lebendige Spielwelt. Ezio erkundet riesige Städte, darunter Florenz und Venedig. Auf eine „Oberwelt", welche die Orte miteinander verbindet, haben die Entwickler diesmal verzichtet – öde Reitwege zwischen den Städten kürzt man nun bequem per Schnellreise ab.

Stets hat Ezio eine aktive Hauptmission, etwa die Beschattung oder Beseitigung einer Zielperson. Der Spieler bestimmt selbst, wie er den Auftrag ausführt, welche Waffen er benutzt und welchen Fluchtweg er wählt. Wichtig sind dabei die unzähligen Fußgänger auf den Straßen: Sie können den Helden verraten, ihn aber auch vor seinen Häschern verbergen. Um Aufsehen zu vermeiden, bewegt sich Ezio daher meist elegant über die Dächer der Städte. Wenn er Passanten bedroht oder sich zu auffällig verhält, steigt sein Fahndungslevel und seine Verfolger werden wachsamer. Dann sollte Ezio schleunigst seinen Ruf aufpolieren – über Attentate, Bestechungen oder das Entfernen von Fahndungsplakaten.

**Trotz aller Vorsicht** kommt es oft zu Kämpfen. Wie schon im ersten Teil kann es der Held locker mit mehreren Feinden gleichzeitig aufnehmen. Das Hauen und Stechen erfordert kein wildes Geklicke, sondern gutes Timing: Ein Konter im richtigen Moment und Ezio wirbelt elegant um seinen Angreifer herum, sticht ihn von hinten nieder oder entreißt ihm seine Waffe. Ezio kann auch seine Armklingen im Kampf einsetzen; wer hier geschickt vorgeht, schaltet zwei Gegner gleichzeitig aus. Auch **Assassin's Creed 2** ist kein schweres Spiel, mit genügend Geduld lässt sich jeder Kampf meistern – zumal Ezio nun auch mitten im Gefecht Heiltränke einwerfen kann. Obendrein darf der Held auch Extras wie Rauchbomben oder sogar eine Pistole verwenden, auch wenn man das Zeug praktisch nie wirklich braucht. Die Kämpfe sind eindrucksvoll animiert, aber auch brutal: Körperteile werden durchbohrt, Äxte und Hämmer kommen erbarmungslos zum Einsatz und Bluteffekte sind oft zu sehen. Trotz der Gewaltdarstellung ist das Spiel ungeschnitten und ab 16 Jahren freigegeben.

**Bereits nach wenigen Spielstunden** erhält Ezio eine eigene Villa mitsamt kleinem Dorf – ein Anwesen, das er über mehrere Jahre hinweg ausbauen und erweitern darf. Anfangs ist

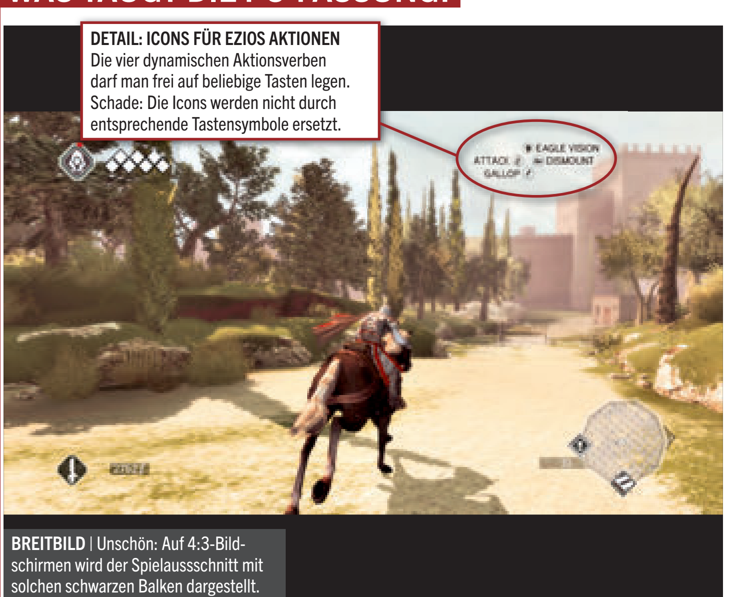


**HIGHLIGHTS** | In dieser kurzen Sequenz muss Ezio eine rasante Kutschfahrt meistern, in einer anderen düst er mit einem Fluggerät über Venedigs Dächer hinweg. Nette Abwechslung vom Mörder-Alltag!



**SCHATZJÄGER** | Am Ende der sechs Assassinen-Gräber liegt jeweils ein Siegel verborgen. Sobald Ezio alle von ihnen besitzt, darf er endlich Altaïrs mächtige Rüstung anlegen.

## WAS TAUGT DIE PC-FASSUNG?




**DETAIL: ICONS FÜR EZIOS AKTIONEN** Die vier dynamischen Aktionsverben darf man frei auf beliebige Tasten legen. Schade: Die Icons werden nicht durch entsprechende Tastensymbole ersetzt.

**BREITBILD** | Unschön: Auf 4:3-Bildschirmen wird der Spielaussschnitt mit solchen schwarzen Balken dargestellt.

**Typisch Ubisoft: Die sehr gute PC-Fassung steht den Konsolenversionen in (fast) nichts nach.**

Abgesehen von dem Kopierschutz hat die PC-Fassung nur einen Nachteil: Auf 4:3-Monitoren (also zum Beispiel bei einer Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln) wird das Bild mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand dargestellt. So war es auch schon beim ersten **Assassin's Creed**. Besitzer von Breitbildmonitoren kümmert das freilich nicht. Ansonsten ist die technische Umsetzung aber prima: Das Spiel läuft flüssig, die Ladezeiten sind sehr kurz und nennenswerte Bugs sind uns auch nicht aufgefallen. PC-exklusive Grafiktricks, etwa PhysX-Effekte wie schon bei **Batman: Arkham Asylum** oder **Mirror's Edge** gibt's hier aber nicht. Trotzdem wirkt die Optik insgesamt einen Tick schärfer als auf Konsolen.

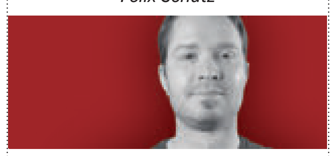
**Die frei belegbare Steuerung** per Maus und Tastatur fühlt sich nach etwas Eingewöhnung gut und präzise an. Wer's perfekt haben will, dem empfehlen wir dennoch, ein Xbox-360-Gamepad anzuschließen. Ein Grund: Die Laufgeschwindigkeit von Ezio, wenn er in einer Menschenmenge untertaucht. Da man Ezios Tempo ohne Analogstick nicht fein dosieren kann, läuft er unter Umständen etwas schneller als die Menschen, die ihn eigentlich tarnen sollen. Zweiter winziger Kritikpunkt: Die vier variablen Aktionsverben am oberen Bildschirmrand sind nach wie vor durch starre Icons und nicht durch die zugewiesenen Tasten dargestellt. Das stört auch meistens überhaupt nicht. Allerdings gibt's im Spiel eine Handvoll kleiner, schneller Quicktime-Events, in denen man ohne die richtige Tasteneinblendung unter Umständen mal den falschen Knopf erwischt.

der Ort noch trostlos und grau. Investiert der Held jedoch Geld in bessere Gebäude, so erstrahlt die Umgebung bald in neuem Glanz. Beispielsweise lassen sich nach und nach Händler und Handwerker nieder, bei denen Ezio seine Ausrüstung verbessern darf. Außerdem steigern neue Gebäude und Upgrades den Wert der Anlage – je hübscher das Anwesen, desto mehr Steuern nimmt Ezio von den Einwohnern ein. Geld kann man zwar auch von Feinden erbeuten, von NPCs stehlen oder in Kisten finden, doch die Villa wird schnell so ertragreich, dass Geld schon relativ früh im Spiel an Bedeutung verliert.

Ezios Anwesen lockt auch mit mehreren Secrets – eines davon ist die mächtige Ausrüstung von Altaïr, dem Helden des ersten **Assassin's Creed**. Hat man sie erst mal freigeschaltet, werden die meisten von Ezios anderen Gegenständen leider überflüssig. Doch bis es so weit ist, stattet man den Helden motiviert mit Items aus: Neue Rüstungsteile verändern Ezios Aussehen, steigern aber vor allem seine Lebenspunkte. Auch Waffen gibt's in verschiedenen Gattungen – Schwerter unterscheiden sich etwa in Schaden, Schnelligkeit und Blockstärke. Zudem darf sich der Held größere Taschen für Heiltränke, Rauchbomben, Pistolenmunition, Wurfmesser und Giftklingen leisten.

**Die Nebenaufgaben** sind deutlich motivierender als im ersten **Assassin's Creed**. Generell kann sich Ezio frei in den Städten bewegen und dabei tun und lassen, was er will. Dabei stößt er etwa auf 20 mysteriöse Glyphen, die mehr als 40 Knobelaufgaben freischalten – diese sind zwar völlig optional, doch wer sie alle meistert, bekommt zur Belohnung einen kurzen Filmschnipsel zu sehen, der die Hintergrundgeschichte auspolstert. Ein schöner Anreiz! Zudem kann Ezio aus einigen Nebenaufgaben wählen: Im Angebot sind etwa Wettrennen gegen die Zeit, aber auch kurzweilige Prügel-, Kurier- und Attentatsaufträge. All das ist zwar nicht allzu anspruchsvoll, eignet sich aber gut als netter Zeitvertreib. Oft sollte man auch auf hochgelegene Türme und Gebäude klettern, um neue Teile der Übersichtskarte freizuschalten. Das ist spielerisch zwar simpel, doch der Ausblick auf die eindrucksvollen Städte entschädigt dafür allemal. Das Highlight der Nebenaufgaben sind aber die Assassinen-Gräber: Sechs Stück davon stecken im Hauptspiel, weitere sind in den Sonder-Editionen des Spiels enthalten. Jedes Grab bietet einen coolen, meist Jump&Run-artigen Hindernisparcours, eine schöne Abwechslung zu den vielen Kämpfen. Und wem all das noch nicht genügt: Die beiden DLC-Zusatzkapitel der Konsolenversionen sind in allen PC-Fassungen bereits enthalten. ❑

### MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

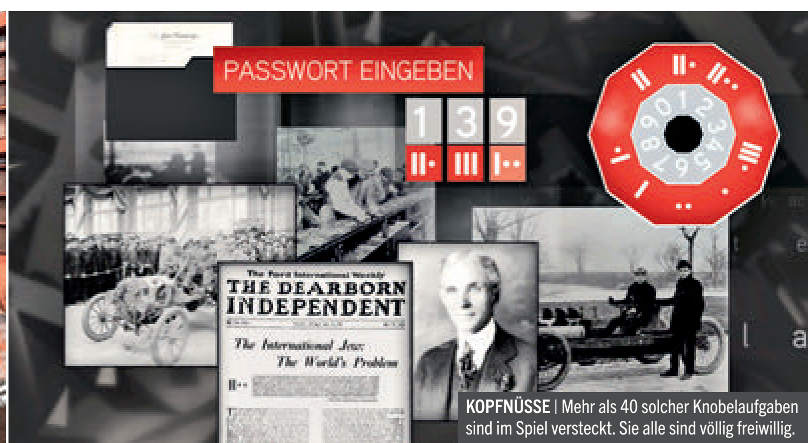


**„Großartiges Spiel mit blödem Kopierschutz"**

Ich verstehe ja, dass Ubisoft seine Produkte schützen will. Doch ebenso verstehe ich, dass ehrliche Käufer keine Lust auf einen Kopierschutz haben, der ihnen die Freude am Spiel verdirbt. Ich hoffe daher sehr, dass sich hier ein Kompromiss finden lässt – denn im Grunde ist die PC-Version des Spiels prima gelungen und bietet mindestens so viel Spaß wie auf den Konsolen. Ob Sie sich das Spiel kaufen sollten? Ja, falls Sie den Kopierschutz nicht scheuen. Doch wenn Sie sich gegen einen Kauf entscheiden sollten, bitte ich Sie darum, Ubisoft nicht mit dem Spielen oder Verbreiten von Raubkopien „bestrafen" zu wollen – das kann und darf nicht der richtige Weg sein.




**GUTER RUF** | Um seinen Fahndungslevel zu senken, kann Ezio beispielsweise solche Plakate abreißen.




**KOPFNÜSSE** | Mehr als 40 solcher Knobelaufgaben sind im Spiel versteckt. Sie alle sind völlig freiwillig.



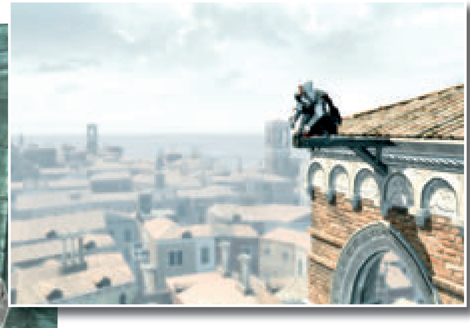
**1 SCIENCE-FICTION** | Die Rahmenhandlung beginnt nur Sekunden nach dem verwirrenden Ende des Vorgängers: Desmond Miles, ein junger Assassine im Jahr 2012, lässt sich von der Untergrundkämpferin Lucy dazu überreden, noch ein weiteres Mal die Animus-Maschine zu benutzen.



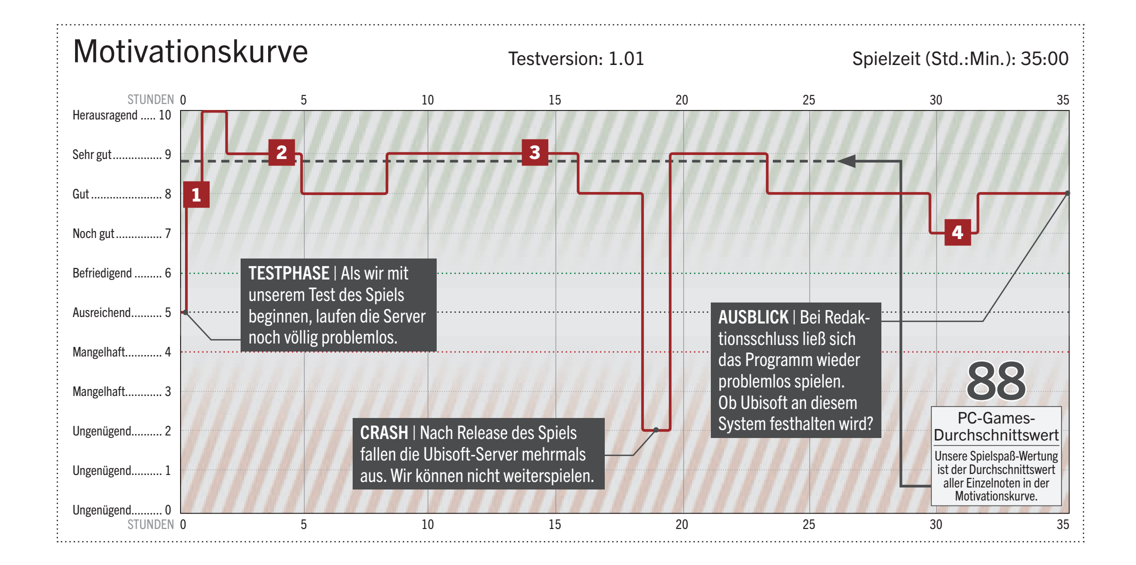
**2 RENAISSANCE** | Bis Ezio sich zum Auftragskiller wandelt, vergehen ein paar Spielstunden. Diese Zeit nutzen die Entwickler, um den Spieler mit der Umgebung, den Charakteren und einigen Spielelementen vertraut zu machen – ein stimmungsvolles, überraschend entspanntes Tutorial.



**3 HAUSHERR** | Ubisoft lässt sich angenehm viel Zeit, um die Handlung voranzutreiben und neue Features einzuführen. In Ezios Villa leisten wir uns stetig neue Gebäude-Upgrades und verdienen so genügend Geld, um uns neue Waffen und Rüstungen zu kaufen. Zwischendurch locken uns gelungene Rätsel und Nebenaufgaben von der netten Story weg.



**4 ENDSPURT** | Den Entwicklern gehen ein wenig die Ideen aus, die letzten Spielstunden verlaufen daher recht eintönig. Das Finale der Geschichte ist deutlich besser als das des ersten Teils und beantwortet einige Fragen. Trotzdem ist das Ende unnötig offen und die Rahmenhandlung rund um Desmond kommt dabei ein wenig zu kurz.



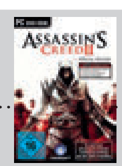

## DIE EDITIONEN IM ÜBERBLICK

**Neben der Standardfassung (45 Euro) erscheint das Spiel auch in zwei Sammler-Editionen. Schön: *Jede* dieser drei PC-Fassungen enthält bereits die beiden DLC-Episoden von den Konsolen.**

- **Die White-Edition (65 Euro):** Neben dem Spiel gibt's hier eine aufwendige weiße Verpackung, eine Ezio-Sammlerfigur und eine zusätzliche Bonusmission (Santa Maria Dei Frari in Venedig).
- **Die Black Edition (nicht mehr erhältlich):** Nur noch als Sammlerstück gibt's diese hübsche schwarze Schachtel. Ihr Inhalt: das Spiel und eine limitierte Ezio-Figur im dunklen Design, dazu Making-of-DVD, Soundtrack-CD, Artbook und drei Bonus-Missionen.




## ASSASSIN'S CREED 2




Ca. € 45,-
4. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Ubisoft Montreal
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Mehrere Sprachen wählbar, darunter Deutsch und Englisch
**Kopierschutz:** Das Spiel setzt eine permanente Internetverbindung voraus. Weitere Infos zum Kopierschutz auf den Seiten 18 und 80 in diesem Heft.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Ein fantastisch animierter Held, weitläufige Städte voller NPCs auf den Straßen, feine Umgebungstexturen – eine tolle, zeitgemäße Optik! Einzig manche Gesichter von Nebenfiguren sehen arg hölzern aus.
**Sound:** Professionelle Sprachausgabe und ein atmosphärischer Soundtrack – das Spiel klingt fabelhaft.
**Steuerung:** Ezios vielseitige Bewegungen steuern sich mit Maus und Tastatur meist sehr präzise. Mit Xbox-360-Gamepad ist die Steuerung aber noch einen Tick besser.

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
**Assassin's Creed 2** ist komplett ungeschnitten. Die Geschichte handelt von einem Auftragsmörder und so gestaltet sich auch der Spielablauf: Obwohl sich viele Kämpfe vermeiden lassen, muss Ezio doch eine ganze Menge Leute ausschalten. Kämpfe sind meist brutal und sehr realistisch animiert. Derbe Splattereffekte – etwa abgetrennte Körperteile – gibt's aber nicht. Das Töten von Zivilisten wird mit Spielabbruch bestraft.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Xbox-360-Fassung sowie die PC-Fassung durch. Die Gesamtspielzeit kann stark variieren, je nachdem, wie viele Nebenaufgaben, Rätsel und Upgrades man anpeilt. Um alle Secrets zu finden (ausgenommen das Sammeln von 100 Federn), sollten Sie mindestens 30 Stunden einplanen. Abstürze hatten wir keine, allerdings konnten wir das Spiel aufgrund von Serverproblemen mehrmals nicht starten.

### PRO UND CONTRA

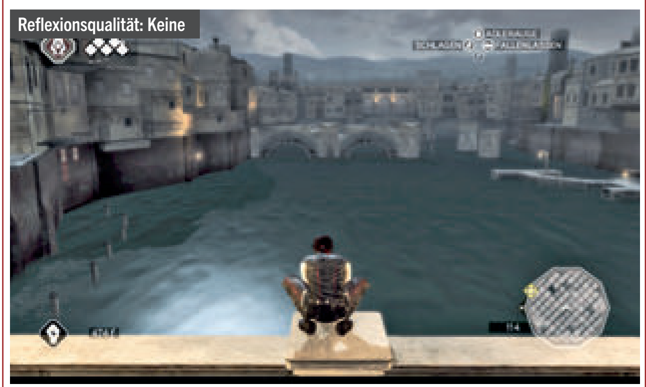
- \+ Erstklassige Atmosphäre
- \+ Beeindruckende, lebendige Städte
- \+ Toll animierte Kämpfe
- \+ Sehr gute Grafik und toller Sound
- \+ Abwechslungsreiche Aufgaben
- \+ Insgesamt sehr gute PC-Umsetzung
- \+ Zwei DLCs sind bereits enthalten
- \+ Großer Umfang (30 bis 40 Stunden)
- − Höchst umstrittener Kopierschutz
- − Schwarze Balken auf 4:3-Monitoren

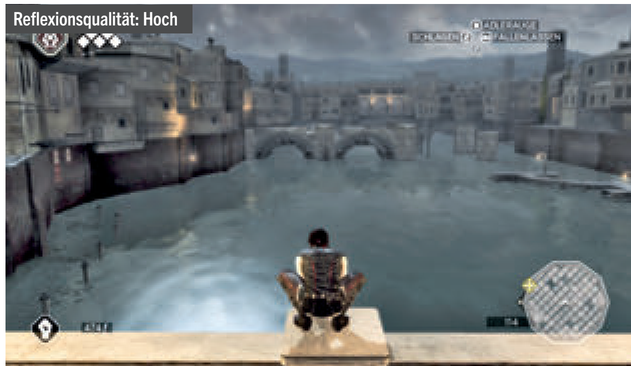
### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

# Tuning: Assassin's Creed 2

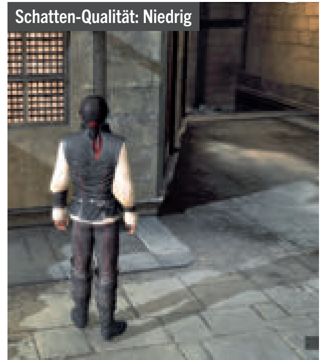
## DIE SPIEGELUNGEN DEAKTIVIEREN

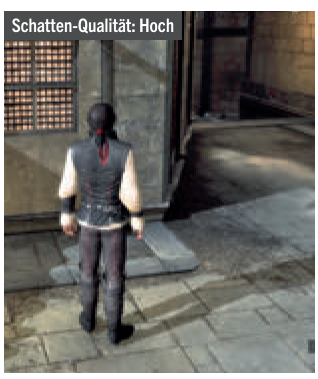



Ist die Option ausgeschaltet, werden Objekte nicht mehr auf der Wasseroberfläche gespiegelt. Die schlichte Optik rechtfertigt den mageren Leistungsgewinn von sieben Prozent nur bedingt.

## QUALITÄT DER SCHATTEN HERABSETZEN




Simpel gerenderte Schatten wirken fransig und kontrastarm. Lediglich Spieler mit einer lahmen Grafikkarte sollten hier für eine Mehrleistung von bis zu sieben Prozent „Niedrig" einstellen.

## ASSASSIN'S CREED 2: TUNING-TIPPS*

| Schalter und Einstellung | Max TP** | Gewinn in Frames |
|---|---|---|
| Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050 | 10 Prozent | 3 (30 auf 33 Fps) |
| Multisampling: Aus statt 4x | 7 Prozent | 2 (28 auf 30 Fps) |
| Umgebungs-Qualität: 1 statt 4 | 7 Prozent | 2 (30 auf 32 Fps) |
| Textur-Qualität | 3 Prozent | 1 (30 auf 31 Fps) |
| Schatten-Qualität | 7 Prozent | 2 (30 auf 32 Fps) |
| Reflexions-Qualität: Keine statt Hoch | 7 Prozent | 2 (30 auf 32 Fps) |
| Charakter-Qualität: 1 statt 3 | 3 Prozent | 1 (30 auf 31 Fps) |
| Post-Effekte: Aus statt An | 3 Prozent | 1 (30 auf 31 Fps) |

* Gemessen mit Core 2 Duo E6320, Geforce 9800 GT, 4 Gigabyte Hauptspeicher; Vista 64 SP1 ** Maximales Tuning-Potenzial

**Von:** Frank Stöwer

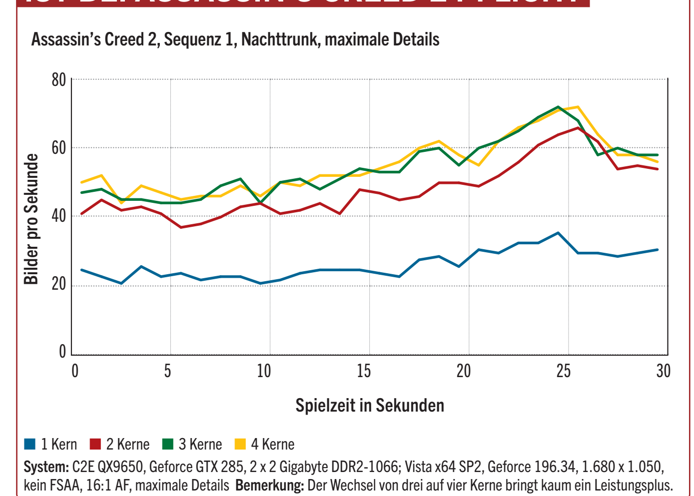
Ohne Mehrkern-Prozessor schleicht Ezio nur im Schneckentempo durch Venedig.

Rund drei Monate nach der Veröffentlichung der Konsolen-Fassung von **Assassin's Creed 2** können jetzt endlich auch PC-Spieler mit dem Assassinen Ezio im Venedig Leonardo da Vincis ihr möderisches Unwesen treiben. Wer allerdings glaubt, Ubisoft Montreal hätte die verlängerte Entwicklungzeit dazu genutzt, der PC-Variante technische Extras zu spendieren, liegt falsch. Abgesehen von den für eine Konsolenportierung üblichen, nun höher aufgelösten Texturen und der Möglichkeit, Kantenglättung einzustellen, kommt in der PC-Fassung die Engine der Xbox 360 zum Einsatz, die lediglich DX9 unterstützt. Dafür hat man versucht, die Mehrkern-Unterstützung weiter zu optimieren. Wir überprüfen unter anderem, ob die Entwickler damit erfolgreich waren.

**Um einen leistungsstarken Prozessor** kommen Sie nicht herum, wenn Sie **Assassin's Creed 2** ohne Bildraten-Einbrüche, die den Spielfluss gerade bei Klettereinlagen extrem stören, spielen möchten. Wie das Skalierungsdiagramm unten veranschaulicht, sollte dieser Prozessor idealerweise mit vier Rechenzentralen (gelbe Linie) bestückt sein, denn weder ein Ein- noch ein Zweikernmodell garantiert die optimale Gesamtleistung. Eine Alternative wäre ein Dreikerner, der kaum langsamer ist als sein Vierkern-Pendant. Allerdings sollte Erstgenannter dann wie der Phenom II X3 720 BE mit 2,8 GHz oder besser noch wie der Athlon II X3 440 mit 3,0 GHz Takt rechnen. Unsere Empfehlung für **Assassin's Creed 2** ist trotzdem der mittlerweile schon für 135 Euro erhältliche Phenom II X4 940 BE.

**Ihre Grafikkarte hat deutlich weniger** Einfluss auf die Gesamtleistung. Eine Geforce GTX 275 ist beispielsweise in Kombination mit einem Core 2 Duo E8400 in 1.680 x 1.050 nur sieben Prozent (46 auf 49 Fps) schneller als eine schon ältere und schwächere 8800 GT. Dank der geringen Anforderungen an Ihren 3D-Beschleuniger sind Sie daher für eine Auflösung von 1.680 x 1.050 schon mit einer HD 4850 oder einer 9800 GTX+/GTS 250 mit 512 Megabyte Videospeicher gut gerüstet. Wer sehr hohe Auflösungen oder Kantenglättungsmodi bevorzugt, benötigt mindestens eine GTX 260 oder eine HD 4870/1 Gigabyte. Die optimale Hauptspeichermenge beträgt auch bei diesem Titel 2 Gigabyte für Windows XP und 4 Gigabyte für Windows Vista/7. ❑

## KERNSKALIERUNG: EINE MEHRKERN-CPU IST BEI ASSASSIN'S CREED 2 PFLICHT




**System:** C2E QX9650, Geforce GTX 285, 2 x 2 Gigabyte DDR2-1066; Vista x64 SP2, Geforce 196.34, 1.680 x 1.050, kein FSAA, 16:1 AF, maximale Details **Bemerkung:** Der Wechsel von drei auf vier Kerne bringt kaum ein Leistungsplus.


ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT:
Role Play Convention
RPC
WELTGRÖSSTES FANTASYEVENT!
EINE CONVENTION RUND UM DAS THEMA ROLLENSPIEL
VOM BRETT- BIS ZUM ONLINESPIEL
ROLE-PLAY-CONVENTION 2010
"THE EXPERIENCE"
17. & 18. APRIL 2010
AUF DEM MESSEGELÄNDE IN KÖLN
WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
paysafecard
pay cash. pay safe.
PC Games
Hardware
buffed.de
PC ACTION
games orbit
LARP zeit
CONQUEST
WWW.MYTHODEA.DE
EIZO
high-end-monitors

Von: Alexander Frank

Moskau ist immer eine Reise wert. Wie wir herausfanden, auch dann, wenn die Stadt nur noch aus Ruinen besteht.









**STADT, LAND, SCHUSS** | In dem völlig zerstörten Moskau lauern Plünderer und Neonazis.

# Metro 2033

Gerade mal 25 Rubel (umgerechnet 62 Cent) kostet derzeit eine Fahrt in der Moskauer U-Bahn. Die Züge flitzen tagsüber etwa alle drei bis vier Minuten. Ebenso weit liegen die einzelnen Stationen zeitlich auseinander. Anno 2033 braucht der 20-jährige Artjom länger. Und er bezahlt für so eine Fahrt, wenn es blöd läuft, auch mehr. Allerdings nicht mit Geld. Denn der Rubel rollt im Moskau der Zukunft schon lange nicht mehr. Auch die Züge stehen still. Wer wie Artjom von einer Station zur nächsten will, legt die Entfernung zu Fuß oder mit einem Schienenwagen, der sogenannten Draisine, zurück. Meistens allein. Und meistens durch die sehr dunklen Tunnels.

**Eine andere Reisemöglichkeit** bietet sich in der düsteren Vision des Jahres 2033 auch gar nicht an. Moskau liegt nach einem nuklearen Desaster – wie auch der Rest der Welt – in Schutt und Asche. Die farblosen Ruinen der einst prächtigen Hauptstadt beheimaten nur noch blutrünstige Mutanten. Die Luft ist vergiftet, die Temperatur liegt wegen des nuklearen Winters tief unter dem Gefrierpunkt. Die letzten Überlebenden fanden Schutz in den wie Atombunker gebauten U-Bahn-Stationen. Doch auch dort ist es nicht sicher. Immer wieder dezimieren Mutantenangriffe die ohnehin knappe Restbevölkerung von Moskau.

Jene Angriffe sowie das vermehrte Auftauchen der geheimnisvollen „Schwarzen" veranlassen Artjom dazu, seine Heimatstation zu verlassen und an einer anderen Station um Hilfe gegen die Bedrohung zu bitten. Wer oder was die „Schwarzen" sind, ist kaum bekannt. Aber sie verfügen über telepathische Kräfte, was sie besonders gefährlich macht.

**Der Endzeit-Ego-Shooter** versetzt den Spieler in eine erstaunlich authentische Spielwelt. Auf Artjoms, sprich auf Ihren Reisen lernen Sie, in dieser Welt zu überleben. Beispielsweise kommen Sie an einer fast verlassenen Station an, deren Bewohner – Männer, Frauen und Kinder – auf wenigen Quadratmetern hausen und sich verzweifelt

## WO BLEIBEN DIE BILDSCHIRMANZEIGEN?

**Keineswegs neu, aber immer noch ungewöhnlich: Viele Elemente der Benutzeroberfläche von Metro 2033 kommen ohne Symboleinblendungen aus.**


**HANDARBEIT** | Mit diesem Gerät laden Sie die Batterie Ihrer Taschenlampe auf. Der Zeiger gibt die Kapazität.

Während des Spiels sehen Sie nur selten Bildschirmanzeigen. **Metro 2033** blendet sie gelegentlich ein, etwa beim Waffenwechsel, beim Nachladen oder wenn Sie bei einem Händler Schießprügel, Munition oder Medipacks einkaufen. Sonst aber reißen höchstens die (abschaltbaren) Untertitel den Spieler aus dem Geschehen.

**Dennoch wissen Sie, wie viel Munition** Ihnen noch übrig bleibt. Bei vielen Waffen kann man direkt sehen, wie voll das Magazin ist. Ferner lesen Sie an den Glasbrüchen in Ihrer Gasmaske deren Zustand ab. Die Atemgeräusche des Helden verraten, ob Sie schleunigst den Maskenfilter wechseln sollten – oder auch Artjoms Uhr, die Sie jederzeit mit einem Tastendruck herausholen dürfen. Das aktuelle Missionsziel steht auf einem alten Notizblock, den der Protagonist ebenfalls nach einem Tastendruck des Spielers herausholt. Und wenn es gerade zu dunkel zum Lesen ist, machen Sie mit der linken Maustaste das Feuerzeug des Helden an und beleuchten damit en Notizblock samt näherer Umgebung. Sie merken schon, die Benutzeroberfläche gliedert sich weitgehend fließend in die Spielwelt ein.


**AMPELFARBEN** | Die Uhr zeigt Ihnen, wie lange Sie noch im vergifteten Moskau bleiben dürfen, bevor die Gasmaske versagt.

## SO SPIELT SICH METRO 2033

**Wir zeigen Ihnen, wie aufregend eine Reise durch die dunklen Tunnels der zerstörten Moskauer U-Bahn sein kann.**

### Leben unter der Erde



Im Laufe seiner Abenteuer begegnet der Held Artjom unterschiedlichsten Menschen – meistens innerhalb der vor Mutanten und anderen Gefahren gesicherten U-Bahn-Stationen. Diese letzten Oasen des Lebens dienen den Überlebenden der nuklearen Katastrophe als Zuflucht. Die Menschen züchten hier Schweine und Pilze, fangen Ratten und sorgen somit für ihr eigenes Überleben. Hier kaufen Sie ein und interagieren mit der einen oder anderen Person. Viel mehr können Sie an diesen Zwischenstationen Ihrer Reise jedoch nicht machen. Das tut der bedrückenden Atmosphäre von **Metro** jedoch nur wenig Abbruch.

### Fahrten mit dem Schienenfahrzeug



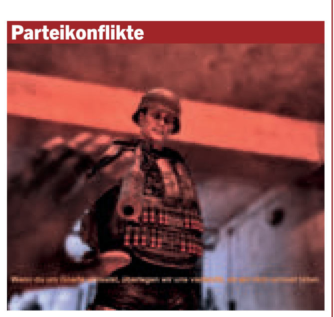
Zwischen den Stationen hilft sich Ihr Held mit einem Schienenfahrzeug aus, der sogenannten Draisine. Er muss das Gefährt nicht steuern, denn das übernimmt meistens ein Begleiter. Dafür verteidigt Artjom die Draisine vor angreifenden Mutanten oder menschlichen Gegnern. Für sich genommen sind diese Baller-Passagen nur wenig anspruchsvoller als **Moorhuhn**, allerdings punktet **Metro** mit Atmosphäre, Geschwindigkeit, kurzen interaktiven Zwischensequenzen und dem ständigen Gefühl, dass eine falsche Bewegung Ihren Helden direkt in den Verdauungstrakt eines der fiesen Monster befördern könnte.

### Ausflüge an die Erdoberfläche



Artjom muss hin und wieder an die verseuchte Erdoberfläche. Doch von der einstigen Prachtstadt Moskau blieben nur noch graue, vom atomaren Winter im ewigen Eis gefangene Ruinen übrig. Die Spannung und die Angst, die der Spieler in der dunklen U-Bahn empfindet, weicht auf der Erdoberfläche dem Erkundungsdrang und dem Gefühl, von herumstreunenden Mutanten und menschlichen Widersachern beobachtet zu werden. Trotz dieses radikalen Einschnitts wird der Spieler nicht aus dem Szenario herausgerissen, sondern befindet sich nach wie vor in einer Spielwelt, die authentisch wirkt.

### Parteikonflikte



Die Menschen in **Metro** fürchten sich nicht nur vor Mutanten, sondern auch vor ihresgleichen. Nicht nur Banditen und Plünderer wollen einem ans Leder. An einer Stelle im Spiel führt Artjoms Weg auch über das zwischen zwei U-Bahn-Stationen liegende Schlachtfeld der Kommunisten und der Neonazis. Der Clou: Beide Radikal-Fraktionen betrachten Artjom als Feind. Entsprechend viele Kugeln sausen ihm um die Ohren. Leider geht das Spiel nicht besonders tief auf den Konflikt der Kontrahenten ein. Hier geht unserer Meinung nach einiges an erzählerischem Potenzial verloren.

gegen die Eindringlinge von außen wehren. Als Sie die Station durchqueren und auf der anderen Seite wieder auf die verseuchte Erdoberfläche gelangen, tappen Sie fast in die Schusslinie von einem knappen Dutzend Soldaten, das die Station angreifen will. Das „dreckige Dutzend" gehört den russischen Rechtsradikalen an. Deren Ziel: ihren Einfluss in der U-Bahn von einigen wenigen Stationen auf das gesamte Schienennetz erweitern.

Sie können die Kerle angreifen. Oder Sie verstecken sich, warten, bis sie vorbeilaufen, und setzen Ihren Weg fort. Das Spiel stellt Sie nicht explizit vor diese Entscheidung. Ihr Angreifen macht sich auch nicht direkt bemerkbar. Aber Sie dürfen, wenn Sie wollen. Sie können zwar nur den wenigsten Kämpfen in **Metro** ausweichen, dennoch lockert das hin und wieder den sonst sehr linearen Spielverlauf etwas auf.

Vielleicht wirkt sich diese Entscheidung aber auch auf das Finale des Spiels aus. Zwei Enden gibt es, beide hängen von Ihrem Handeln an bestimmten, nicht näher beschriebenen Stellen ab. An einer Station können Sie zum Beispiel einem Kind mit Ihrer Spende helfen. Müssen Sie aber nicht. Viel mehr Interaktion gibt **Metro** auch nicht her. All den Lagerfeuer-Runden, dem Gitarrenspiel der Bewohner oder auch deren Streitigkeiten wohnen Sie als stummer Zeuge bei. Man redet mit Ihnen, Sie selbst sagen jedoch fast nichts. Lediglich in den Ladepausen zwischen den Levels der insgesamt sieben Kapitel kommt Artjom als Erzähler zu Wort. Warum er im eigentlichen Spiel nicht redet, ist uns ein Rätsel.

**Action-Spieler kommen auf ihre Kosten.** Hier ballern Sie sich durch Horden von Mutanten, Banditen, den erwähnten Neonazis, Kommunisten und Lebensformen, die bisher unbekannt sind. In einem unterirdischen Komplex mussten wir uns beispielsweise kniehoher, schleimiger Kugeln erwehren, die aus den Löchern im Boden auf uns zurollten. Diese offenbar organischen Dinger explodierten in einer Gift- und Säurewolke, wenn sie in die Nähe unserer Spielfigur und deren Begleiter kamen. Wir mussten sie rechtzeitig aus sicherer Distanz ausschalten. Das hört sich einfacher an, als es war. Denn wenn ein knappes Dutzend dieser Kugeln gleichzeitig auf einen zurasen, muss jeder Schuss sitzen. Die Munition ist in der postapokalyptischen Welt von **Metro 2033** knapp. Es gibt zwei Arten davon: die aus den Jahren vor der Katastrophe und die aus der Zeit danach. Erstgenannte wurde industriell hergestellt und ist daher durchschlagskräftiger und wertvoller. Sie dient auch als Währung

**STELLUNGSKRIEG** | Diese Mutanten greifen in größeren Gruppen an, Sie verteidigen die Station.



**BESETZT** | Der Kampf gegen Banditen an der von ihnen besetzten Station ist verdammt hart!

## NEUES AUS DEM METRO-UNIVERSUM

**Sie können nicht genug von Metro 2033 bekommen? Dann hätten wir zwei gute Nachrichten für Sie!**

Zum einen veröffentlicht der Herausgeber THQ eine Special Edition des Spiels. Kostenpunkt: knapp 60 Euro. Die 15 Euro Aufpreis gegenüber der normalen Version lohnen sich: Außer dem Spiel enthält die Verpackung einen Schlüsselanhänger mit Spielmotiv samt einem Tunnel-Teddy, die Armbanduhr des Helden Artjom, eine bisher unveröffentlichte Kurzgeschichte des **Metro 2033**-Autors Dmitry Glukhovsky sowie einen Download-Code für eine schwere Automatikschrotflinte. Die Special Edition gibt es nur bei amazon.de.

**Ferner gibt Metro an mehreren Stellen Hinweise** auf drei weitere Bücher. Frei übersetzt heißen sie: „Wegezeichen", „Dunkle Tunnels" und „Petersburg". Die beiden zuerst genannten Werke sind bereits in Russland erschienen. Sie stammen nicht vom Autor der ersten beiden Romane, Dmitry Glukhovsky, sondern von anderen Schreibern, spielen jedoch im selben postapokalyptischen Szenario. Wann die Bücher hierzulande herauskommen, ist noch unbekannt.



**◀ EIGENWERBUNG** | An einigen Stellen im Spiel finden sich Hinweise auf die neue Buchreihe **Universum von Metro 2033**.



**KREML-MONSTER** | Diese geflügelten Dämonen gehören zu den zäheren Widersachern.



**SCHIENENKRIEG** | Hier ballern wir im Vorbeifahren auf die Stationsbesatzer.

im Spiel. Mit den Patronen aus der früheren Zeit erwerben Sie Waffen, Medipacks oder auch Munition aus der Zeit nach der Katastrophe. Diese „neue" Munition ist schwächer, dafür aber günstig beim Tausch (eine „alte" Patrone gegen „fünf" neue) und oft bei den Leichen Ihrer Gegner zu finden. Die gute „alte" Munition können Sie natürlich auch verballern. Allerdings dürfen Sie sich dann nicht beschweren, wenn Ihnen „das Geld" für eine tolle neue Waffe nicht ausreicht.

**Zwei Dinge haben uns** besonders gefallen. Zum einen erzählt **Metro** eine spannende Geschichte. Aber auf seine eigene, subtile Weise. Es ist die Umgebung, die dem Spieler das ungute Gefühl der Gefahr vermittelt, es sind die seltsamen Visionen der Hauptfigur, dank denen Sie sich beobachtet fühlen. Und es sind Ihre computergesteuerten Begleiter, mit denen Sie an vielen Stellen gemeinsam gegen die Feinde kämpfen. Und somit wären wir schon bei der zweiten Sache: Begleiter. Die gibt's freilich auch in anderen Ego-Shootern. Hier jedoch hat man das Gefühl, Charakteren mit eigener Persönlichkeit zu begegnen. Wenn der Anführer Ihrer Truppe Sie zusammen mit einem anderen Kämpfer in eine Zweier-Gruppe einteilt und Sie nach hinten befehligt, dann klingt und sieht das … irgendwie respekteinflößend aus. Der Kerl weiß, was er tut, er ist der geborene Anführer. Wenn er Sie später in sein eigenes Doppel holt, werden Sie vermutlich stolz auf Ihre „Beförderung" sein!

Natürlich ist das Verhalten der Nichtspieler-Charaktere stellen- und sekundengenau vorgegeben, natürlich sind die Handlungsereignisse skriptgesteuert, aber sie vermitteln einen glaubhaften Eindruck. Schade nur, dass viele Figuren, die Artjom auf seiner Reise kennenlernt, nur kurz in sein Leben treten.

**Das Ende enttäuscht ein bisschen,** weil es Fragen offen lässt. Und weil es schon nach etwa sieben Stunden über den Monitor flimmert. Die Kürze wird aber wohl immer ein Fluch dieses Spiel-Genres bleiben. ❑

### MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*



„Überraschend gut. Nicht überraschend kurz."

Ja, ich gestehe. Ich gestehe, dass ich **Metro 2033** nach der Ankündigung und den ersten Bildern als simple **S.T.A.L.K.E.R.**-Kopie in die Vorurteilsschublade gestopft und etwas aus den Augen verloren hatte. Für mich entpuppte sich der lineare Ego-Shooter russischer Herkunft nun aber überraschend als äußerst atmosphärischer und spannender Vertreter seiner Zunft. Zumal auch gelungene Skriptereignisse den shootertypischen linearen Ablauf auflockern.Es macht einfach Spaß, durch den Moskauer Untergrund zu latschen und die lebendige Spielwelt zu erleben, die auch von den gelungenen Licht- und Schatteneffekten profitiert. Die Kämpfe sind meist eher kurz und heftig als langwierig und anstrengend und erhalten etwa durch verschiedene Munitionsarten sogar eine taktische Note. So muss das sein! Eins minus. Setzen.

### MEINE MEINUNG |
*Alexander Frank*



„Hoffentlich kommt bald der zweite Teil, denn ich will mehr davon!"

Das Erstlingswerk der Ukrainer von 4A Games hat mich überrascht. Nach vielen Bugs in **S.T.A.L.K.E.R.** (ein Teil von 4A Games verantwortete das Spiel mit) rechnete ich nicht mit einem so sauber programmierten Produkt. Was mir auffiel, war lediglich die an manchen Stellen nicht ganz perfekte Lippensynchronisation der Charaktere. Und die Tatsache, dass unsere Version von den drei versprochenen Direct-X-Modi (9, 10 und 11) bisher nur Direct X 9 unterstützte. Tuning-Tipps zu **Metro 2033** folgen daher voraussichtlich erst in der nächsten Ausgabe. Übrigens: Versuchen Sie nicht, den Titel als strikte Umsetzung der Buchvorlage zu sehen. Sehen Sie ihn lieber als einen eigenständigen Ego-Shooter. Denn große Teile des Buches kann man einfach nicht am Bildschirm nachstellen. Wer sich aber von **Metros** Atmosphäre gefangen nehmen lässt, erlebt einen der intensivsten Ego-Shooter überhaupt.



**1 U-BAHN, SWEET U-BAHN** | Seit 20 Jahren hausen die Menschen in der Moskauer U-Bahn. Zu Beginn des Spiels verlassen wir unsere enge, aber für die letzten Überlebenden der nuklearen Katastrophe liebevoll und gemütlich eingerichtete Heimatstation.



**EIN KINDERSPIEL** | Das Grün erfreut das Auge. Doch was hat diese Vision zu bedeuten?

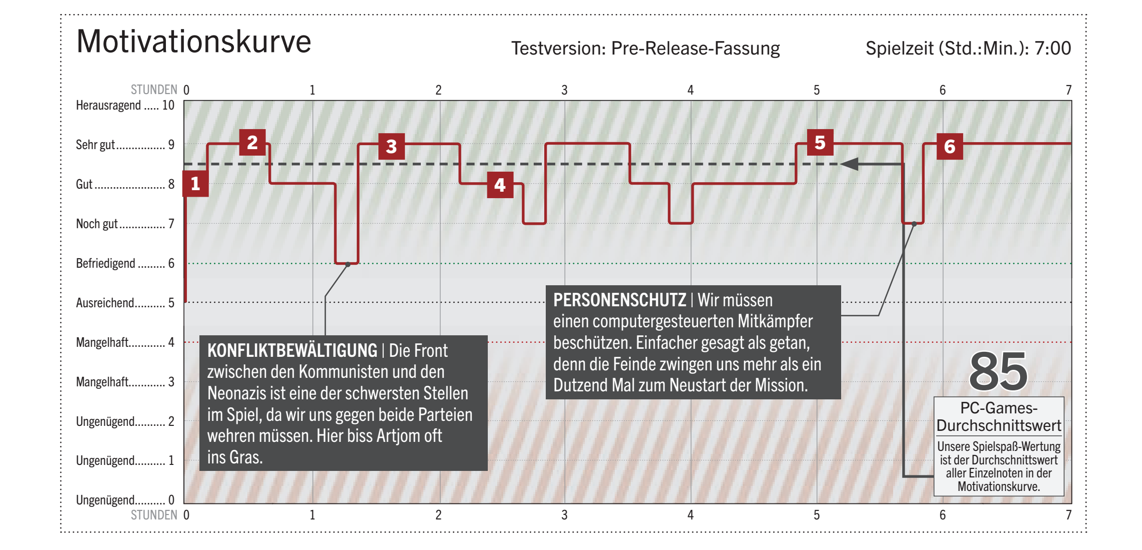
**2 VERGANGENHEITSVISIONEN** | Als wir zum ersten Mal die Erdoberfläche betreten, erdrückt uns das zerstörte Moskau mit seiner grauen Leere. Der Kontrast zwischen der Welt vor und nach dem nuklearen Desaster wird umso deutlicher, als wir in einer Art Traum die Welt vor der Katastrophe erblicken.



**3 KRIEGSGESCHICHTE** | Mehrere Parteien streiten sich um die Macht in der U-Bahn. Die zwei größten sind die Kommunisten und die Neonazis. Die zuletzt Genannten verfolgen uns sogar auf Schienen. Unser computergesteuerter Begleiter fährt, wir entledigen uns der Angreifer.



**4 MAULHELDEN** | Kaum sind wir die Neonazis los, greifen Mutanten unseren Schienenwagen an. Dummerweise haben wir nur noch wenig Munition, weshalb Artjom einige Male das Zeitliche segnet. Gezielt speichern können wir nicht, aber **Metro 2033** legt großzügig verteilte Checkpoints an.



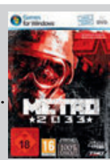



**5 UNGEBETENER GAST** | Unsere Reise führt uns in die zerstörte Staatsbibliothek an der Erdoberfläche. Dort suchen wir nach geheimen Dokumenten. Plötzlich bricht ein beflügelter Mutant durch das Fenster ein. Trotz des Schreckens lässt uns unser virtueller Zeigefinger nicht im Stich.



**6 STROMFRESSER** | Die Dokumente führen uns in einen unterirdischen Raketenbunker. Dort stellen wir zunächst die Stromversorgung sicher. Dazu führen wir im Rahmen eines Minispiels Brennstäbe in den Reaktor ein. Dummerweise wird er von einer lebenden, organischen Masse bewacht.

## METRO 2033



Ca. € 45,-
16. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** 4A Games
**Publisher:** THQ
**Sprache:** Multilingual
**Kopierschutz:** Das Spiel ist mit der Online-Plattform Steam verknüpft, die gleichzeitig als Kopierschutz dient.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Sehr gute Grafik, obwohl wir bislang nur die Ausgabe unter Direct X 9 testen konnten
**Sound:** Atmosphärischer, Gänsehaut erzeugender Sound
**Steuerung:** Gewöhnliche Ego-Shooter-Steuerung, geht leicht von der Hand

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Kein Mehrspielermodus
**Zahl der Spieler:** -

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Zweikernprozessor ab Core 2 Duo, 1 GB RAM, Geforce 8800, 6,5 GB HD, Windows XP, Internetverbindung
**Empfehlenswert:** Vierkernprozessor ab 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 260, 6,5 GB HD, Windows Vista, Internetverbindung

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Das Spiel ist ungeschnitten. Zwar gibt es Blut und Leichen(teile), allerdings verkommt die Gewalt an keiner Stelle zum Selbstzweck.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir haben das Spiel zwei Mal unter Verwendung der Direct-X-9-Grafikausgabe durchgespielt. Es lief stabil, uns sind auch keine Fehler aufgefallen – von der gelegentlich nicht ganz lippensynchronen Sprachausgabe der deutschen Tonspur abgesehen.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Schaurig-schöne, atmosphärische Spielwelt
- ➕ Action satt, keine Durchhänger
- ➕ Gut implementierte Benutzeroberfläche
- ➕ Spannende Zwischensequenzen (in Spielgrafik) treiben die Handlung voran
- ➕ Die Munitionsknappheit sorgt für eine Prise Taktik
- ➕ Interessante Figuren …
- ➖ … die aber nur kurz auftauchen
- ➖ An einigen Stellen sehr schwer
- ➖ Der russische Akzent mancher Figuren klingt arg aufgesetzt.
- ➖ Die Handlung lässt Fragen offen.
- ➖ Nur wenige Gegnertypen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

**Von:** Christoph Schuster

Nach dem Tod des Erzdämons ist nichts mehr wie es war – und doch alles beim Alten.






**KLISCHEE** | Wer hätt's gedacht? Natürlich treten wir dem einen oder anderen Drachen gegenüber.

# Dragon Age: Origins – Awakening

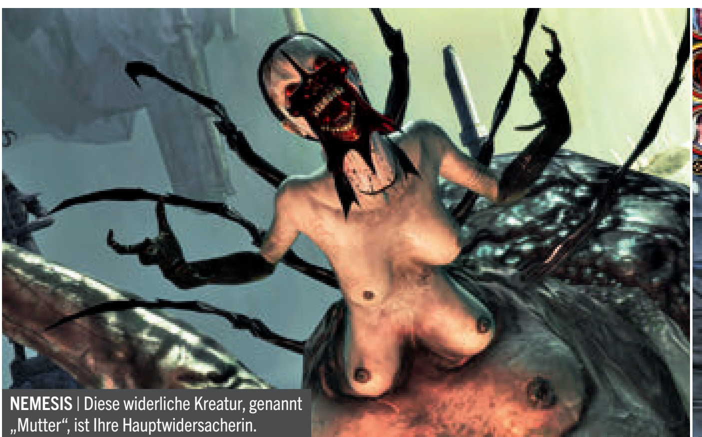
Während Mitte März auf der Leipziger Buchmesse der Kunst des Erzählens gehuldigt wird, melden sich zeitgleich auch die Geschichten-Primusse der PC-Branche wieder zu Wort. Mit **Awakening** schiebt Bioware ein klassisches Add-on zum Fantasy-Blockbuster **Dragon Age: Origins** nach und entführt uns erneut in das düstere Reich Ferelden. Der Schauplatz wechselt allerdings in den nordöstlichen Ausschnitt der bisherigen Spielwelt. Sie besuchen also keinen der aus dem Hauptspiel bekannten Orte, sondern durchstreifen völlig neue Gebiete wie die Stadt Amaranthine, die düsteren Schwarzmarschen oder die gefallene Zwergen-Hochburg Kal'Hirol.

**Den Ausgangs- und Mittelpunkt** Ihrer neuen Abenteuer stellt jedoch die uralte Festung Vigils Wacht dar. In diesem Gemäuer kämpfen Sie während der ersten Spielstunde gegen die einfallende Dunkle Brut und sind bemüht, die Angreifer zurückzuschlagen. Anschließend geht die Arbeit erst so richtig los: Es gilt, die einst stolze Feste wieder aufzubauen, neue Graue Wächter zu rekrutieren und die Ursache für das ungewohnt zielstrebige Vorgehen der Dunklen Brut zu ergründen – und selbstverständlich zu beseitigen.

Die altehrwürdige Wacht als neues Spielelement gefiel uns dann auch wirklich gut. Schnell stellt sich ein Gefühl von Heimat ein und im Vergleich zum lumpigen Feldlager der Hauptkampagne ist dieses Domizil wahrlich eines Helden würdig. Als Herr über die gesamte Arlschaft (vergleichbar mit der Stellung eines Grafen oder englischen Earl) müssen Sie zudem Audienzen abhalten, als höchster Richter Urteile fällen und sich mit dem Adel herumärgern. Diese Passagen setzt Bioware nett in Szene, bleibt dabei aber zu oberflächlich. Hier wäre deutlich mehr drin gewesen! Wen angesichts des Diskurses mit arrogantem Adelsvolk hingegen das kalte Grausen packt, der darf solche Aufgaben auf Wunsch seinem Stellvertreter überlassen.

**Um die anhaltende Bedrohung** durch die Dunkle Brut müssen Sie sich allerdings selbst kümmern. Zur Geschichte möchten wir an dieser Stelle gar nicht mehr verraten, zu groß wäre die Gefahr eines Spoilers. Nur so viel: Die Handlung setzt gut ein halbes Jahr nach den Vorkommnissen des Hauptspiels ein und führt diese angemessen fort. Stellenweise bezieht sich das Add-on dabei auf den zweiten **DA**-Roman **The Calling**. Wer selbigen nicht kennt, tut sich anfangs dezent schwer, zu folgen.

Den größten Story-Pluspunkt bieten dabei die Widersacher. Sie bleiben zwar grundsätzlich dieselben, der einst grausamen, stumpfen Masse verleiht **Awakening** jedoch deutlich mehr Tiefe. So erfahren Sie Näheres zu den Hintergünden der Verderbnis und des Erzdämons. Doch auch hier verbleibt Potenzial



**NEMESIS** | Diese widerliche Kreatur, genannt „Mutter", ist Ihre Hauptwidersacherin.



**QUAL DER WAHL** | Wir bekämpfen Schmuggler in ihrem Versteck – hätten aber auch kooperieren können.

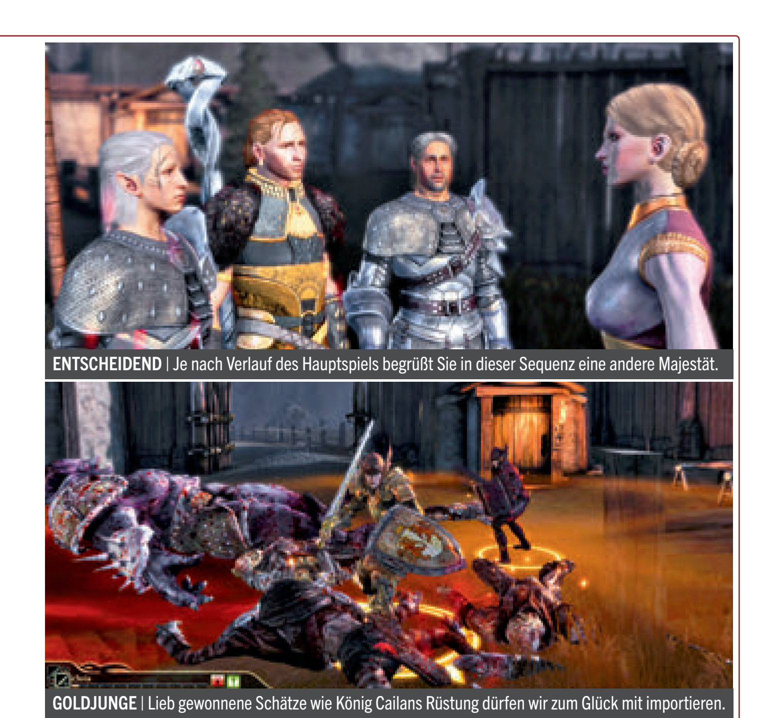
## SPIELSTAND-IMPORT

**Insgesamt gibt es drei Möglichkeiten, wie Sie die Erweiterung beginnen können. Wir erklären Ihnen, was sich dabei aus dem Hauptspiel übernehmen lässt und wo die Grenzen liegen.**

• **Ein Held Fereldens:** Sie haben das Hauptspiel abgeschlossen? Fein. Mit Ihrem gewohnten Alter Ego können Sie natürlich weiterspielen. Dabei behalten Sie Ihre Gegenstände und vergangene Entscheidungen wirken sich aufs Add-on aus. Behauptet zumindest Bioware. In der Praxis äußert sich das bestenfalls in minimal abgeänderten Dialogen. Für ein reines Add-on ist das unserer Meinung nach zu wenig! Teilweise fühlt es sich richtig seltsam an, wenn ein Charakter Sie oberflächlich begrüßt, obwohl Sie schon gemeinsam dutzenden tödlichen Gefahren getrotzt haben. Die Übernahme Ihres Inventars birgt ebenfalls einige Tücken. Sie behalten nur „Ihre“ Ausrüstung – die Ihrer Gefährten verschwindet mit selbigen. Allzu schade ist das jedoch nicht, Sie finden bald neue Beutestücke, die selbst legendäre Objekte wie König Marics Schwert übertreffen.

• **Ein Grauer Wächter:** Sie können für **Awakening** auch einen neuen Charakter erstellen. Die unterschiedlichen Herkünfte fallen natürlich weg, es bleiben die bekannten drei Rassen und Klassen zur Auswahl. In der Folge starten Sie als Kommandant der Grauen Wächter mit Stufe 18 ins Gefecht.

• **Halb Held, halb Wächter:** Sie haben eine Figur in **Origins** erschaffen, ohne es mit ihr durchzuspielen? Kein Problem, auch solche Charaktere lassen sich samt Inventar importieren. Aus Balance-Gründen erfolgt dabei eine Hochstufung auf Level 18.



**ENTSCHEIDEND** | Je nach Verlauf des Hauptspiels begrüßt Sie in dieser Sequenz eine andere Majestät.

**GOLDJUNGE** | Lieb gewonnene Schätze wie König Cailans Rüstung dürfen wir zum Glück mit importieren.

ungenutzt. Statt zarter Andeutungen hätten wir uns ein umfassendes Eintauchen in die Kultur der Brut gewünscht. Vielleicht gewähren uns die Entwickler ja in Zukunft einen intensiveren Einblick. Bis dahin müssen wir uns leider mit vagen Andeutungen begnügen.

**Ganze Arbeit leistete** Bioware hingegen bei der Spielmechanik. Und zwar schon zu Zeiten des Hauptspiels. Entsprechend wenig gab es logischerweise zu ändern. Einzig das unausgewogene Balancing bot Anlass zur Kritik und so wussten die Herrschaften in Kanada sofort, wo sie den Hebel anzusetzen hatten.

Infolgedessen gerieten wir in **Awakening** viel seltener in schier ausweglose Situationen und wurden kaum mit sprunghaften Anstiegen des Schwierigkeitsgrades gequält. Darüber hinaus steckten die Köpfe hinter **Dragon Age** einige Extra-Arbeit in die Klassen, doch dazu später mehr. Die einzige Schattenseite stellt in Anbetracht dieser Änderungen der leicht gesunkene Schwierigkeitsgrad dar. Bevor wir uns nun aber endgültig als Erbsenzähler outen, stellen wir lieber das Meckern ein und den Schwierigkeitsgrad dafür hoch.

**Wenig Grund zur Kritik** gaben die Entwickler uns darüber hinaus bei den restlichen Neuerungen. Der obligatorische Zuwachs in Sachen Beutegut reicht jetzt bis zur Qualitätsstufe 9, zwei Levels höher als im Hauptspiel.

Außerdem umfasst die Erweiterung neue Fähigkeiten, die vor allem die Krieger und Schurken wieder interessant machen. Bogenschützen lassen nun einen fatalen Pfeilhagel niederregnen, Zwei-Waffen-Kämpfer verfallen in einen tödlichen Schwertwirbel und Schurken stechen noch gezielter dorthin, wo es wirklich weh tut.

Die Krone setzen dem Ganzen zwei neue Spezialisierungen pro Klasse auf: Schurken avancieren zu Schatten oder treten als Späher der Legion der Toten bei, Magier beschreiten als Hüter den Weg der Dalish-Ältesten oder stürzen sich als Kampfmagier ins Gefecht, während Krieger als Geistkrieger magische Fähigkeiten erwerben oder als Behüter die Gruppe stärken.

Die damit verbundenen Talente sorgen für viel Freude und gehen sogar so weit, dass Schurken beispielsweise kurzzeitige Unverwundbarkeit erlangen können. Um in den Genuss dieser Features zu kommen, müssen Sie übrigens nicht extra einen neuen Charakter anlegen. Stattdessen erhalten Sie auf Stufe 22 einen dritten Spezialisierungspunkt.

**Apropos neue Charaktere:** Gerade mal ein einziger Ihrer alten Mitstreiter aus dem Hauptspiel steht Ihnen erneut zur Seite. Einige wenige treffen Sie eventuell später im Verlauf der Handlung. Recht viel mehr als ein paar lauwarme Sätzchen kommen dabei aber nicht herum, die weitreichenden Entscheidungen und freund- oder feindschaftlichen Bande, die **Dragon Age** ausmachten, spielen im Add-on keine Rolle mehr.

Das mag kein absoluter Weltuntergang sein, da neue knifflige Entscheidungen anstehen und die frischen Charaktere interessant ausfallen. Insbesondere der sarkastische Magier Anders entlockte uns so manches Schmunzeln und mit dem Krieger Gerechtigkeit gelang Bioware ein echtes Meisterstück in Sachen ungewöhnlicher Charaktergestaltung. Dennoch wuchs einem die originale Besetzung über dutzende Stunden ans Herz und dafür fällt das Wiedersehen definitiv zu dürftig aus. Schade, von einem reinen Add-on haben wir uns mehr erhofft.

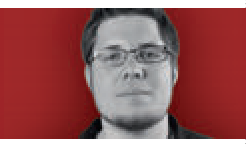
**Um das Gemeckere** abzurunden, erwähnen wir zu guter Letzt die mäßige Synchronisation. Zum Glück erscheint die PC-Version im Gegensatz zur Xbox-Fassung multilingual. Jedes deutsche Exemplar beinhaltet also auch die englische Tonspur. Diese bewegt sich auf gewohnt hohem Niveau und gehört zum Besten, was die Branche zu bieten hat.

Allgemein genügen die Dialoge höchsten Spieleransprüchen. Die Entwickler lernen mit jedem ihrer Werke dazu und erreichen in **Awakening** zwar nicht ganz den Hollywood-Glanz von **Mass Effect 2**, heben die Messlatte im Vergleich zum Hauptspiel aber an. Gespräche wirken durch die Bank lebendiger und mitreißender. Hier kommt dem Add-on auch die kürzere Spielzeit zugute. Dadurch fällt der Plot weitaus straffer aus und dementsprechend könnten auch Spieler ihren Spaß haben, denen **Origins** noch zu mächtig und umfangreich war.

Dank der guten Geschichten und spielmechanischen Verbesserungen gelingt der kanadischen Kultschmiede also trotz verschenkten Potenzials und einiger Kritikpunkte unterm Strich ein großartiges Spielerlebnis. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Christoph Schuster*

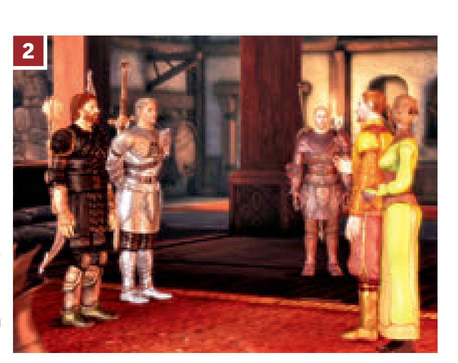


### „Begeisterte Enttäuschung“

„Bitte was?“, fragen Sie sich nun sicher. „Hat der noch alle Tassen im Redakteursschrank?“ Aber lassen Sie mich erklären: Einerseits deutet die Mot-Kurve schon an, wie extrem viel Spaß mir **Awakening** bereitet hat. Die Charaktere, Geschichten und neuen Areale überzeugen sofort. Doch genau darin liegt auch der Fluch dieses Titels. Denn nach nur 17 Stunden ist alles vorbei und man dürstet sehnlichst nach mehr. Klar, diese Zeit geht für ein Add-on völlig in Ordnung. Das ändert jedoch nichts an der dezenten Enttäuschung. Außerdem hätte ich mir doch gewünscht, mehr meiner lieb gewonnenen Gefährten aus dem Hauptspiel wiederzutreffen.



◀ **ERSTSCHLAG** | **Awakening** wirft Sie direkt knallhart ins Geschehen – bereits nach wenigen Metern stellt sich Ihnen ein Oger in den Weg.



▶ **PFLICHTBEWUSST** | Als Burgherr warten höfische Pflichten, etwa Audienzen, auf Sie. Sehr fein. Wem das zu lahm ist, der kann solche Aufgaben aber auch seinem Diener übertragen.



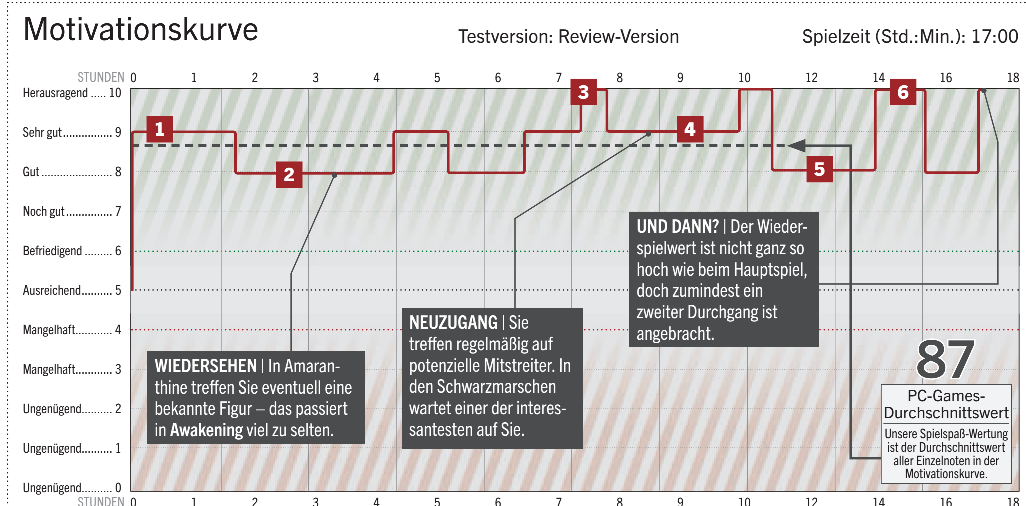
**ZITTERN** | Eine mögliche Anwärterin stellt sich dem Ritual der Grauen Wächter – wir beten, dass sie überlebt!

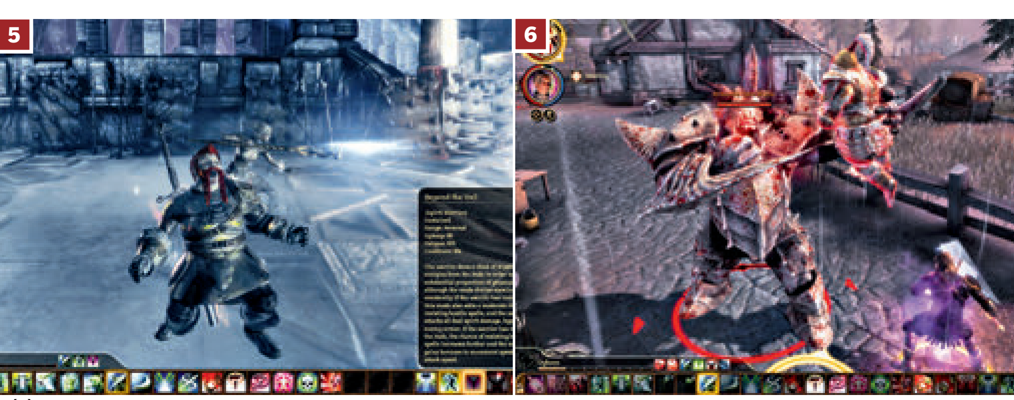
**SCHAURIG** | In den Schwarzmarschen ist die Trennung zwischen realer und Geisterwelt äußerst instabil. Das von Dämonen heimgesuchte Sumpfgebiet punktet in Sachen Atmosphäre ungemein.

## Motivationskurve

Testversion: Review-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 17:00

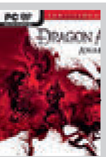


**DÉJÀ-VU?!** | Als wir uns durch die verlassene Zwergenfeste Kal'Hirol kämpfen, kriechen uns wiederholt Schauer über den Rücken. Dieser Ort erinnert unweigerlich an die untergegangenen Minen Morias. **Dragon Age** profiliert sich hier als die bessere **Herr der Ringe**-Versoftung – großes Kino!

**FINALE** | Wir möchten nicht zu viel verraten, doch auch gegen Ende des Add-ons lässt **Dragon Age** Sie über Leben und Tod hunderter Menschen, Elfen und Zwerge entscheiden – das lässt niemanden kalt! Obendrein gibt es überraschende Wendungen und es warten einige höchst knifflige Gegner auf Sie.

## DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING



Ca. € 30,-
18. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Rollenspiel
**Entwickler:** Bioware
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Hauptspiel benötigt; die Online-Verbindung zu einem EA-Account ist freiwillig.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Sehr detaillierte Charaktere und mittlerweile auch ansehnliche Umgebungen – dennoch kein Vergleich zu Biowares **Mass Effect 2**.
**Sound:** Tolle Geräuschkulisse, hervorragender Soundtrack. Leider überzeugen die deutschen Sprecher nicht ganz – lauschen Sie lieber der brillanten englischen Tonspur.
**Steuerung:** WASD-Steuerung oder Mausklick – je nach Kameraperspektive funktionieren beide Varianten, es ist aber mit gelegentlichen Kamerasprüngen zu rechnen.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Core 2 1,6 GHz/Athlon X2 1,8 GHz, 2 GB RAM, WinXP/Vista
**Empfehlenswert:** Core 2 2,4 GHz/ AMD Phenom II X3 2,6 GHz, 2 GB RAM (XP), 4 GB RAM (Vista)

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Die Welt von **Dragon Age** ist grausam, dreckig und erwachsen. Ekelhaft entstellte Kreaturen, äußerst brutale Kämpfe inklusive abgeschlagener Köpfe sowie der harte Alltag in einem vom Krieg zerrütteten Land – auch **Awakening** trägt das rote 18er-Siegel zu Recht.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Mit unserer Testversion traten vereinzelte Abstürze auf und die Schmuggler-Quest in Amaranthine erwies sich als etwas problematisch.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Erneut gute Geschichte in einem fantastischen Universum
- ➕ Authentischere Spielwelt
- ➕ Lebendig inszenierte Dialoge
- ➕ Zahlreiche Entscheidungsmöglichkeiten, hoher Wiederspielwert
- ➕ Abwechslungsreiche Quests
- ➕ Tolle, neue Begleiter
- ➕ Strafferes Erzähltempo
- ➕ Erneut erstklassige Kämpfe
- ➕ Bessere Spielbalance, Magier nicht mehr ganz so übermächtig
- ➖ Entscheidungen aus dem Hauptspiel wirken sich kaum aus
- ➖ Alte Gefährten größtenteils spurlos verschwunden
- ➖ Mäßige deutsche Synchro

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

**Von:** Sascha Lohmüller

Rico Rodriguez kehrt zurück! Und wieder verschlägt es ihn in ein tropisch-sonniges Paradies.

## NICHT FÜR XP!

**Als eines der ersten Spiele überhaupt setzt Just Cause 2 komplett auf Direct X 10.**

Infolgedessen können Spieler, die nur Windows XP besitzen, **Just Cause 2** NICHT spielen. Windows Vista oder Windows 7 wird strikt vorausgesetzt. Eine weitere, jedoch kleinere Einschränkung: Für die sogenannte CUDA-Optik (Bokeh-Filter für verbesserte Blur-Effekte und GPU-Wassersimulation für schöneres Wasser) benötigen Sie eine Nvidia-Karte.



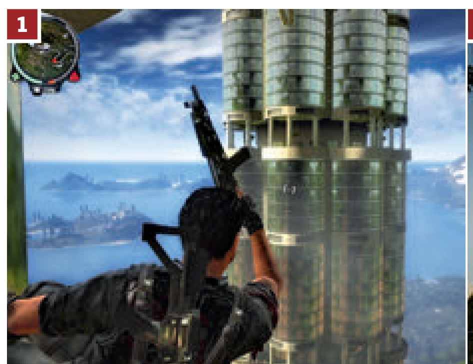

**ZERSTÖRUNGSORGIE** | Bei den Straßenschlachten gehen feindliche Fahrzeuge schon mal reihenweise in Flammen auf und explodieren effektreich.

# Just Cause 2

Sonne, Strand und jede Menge Longdrinks – für die vom letzten Winter traumatisierten Deutschen momentan ein wahrer Traum, für Rico Rodriguez jedoch Alltag. Verschlug es den Geheimagenten im ersten **Just Cause** noch nach Südamerika, so findet er sich in Teil 2 im fiktiven südostasiatischen Inselstaat Panau wieder. Zeit, die schöne Natur zu genießen, bleibt ihm jedoch kaum, schließlich muss er eine Verschwörung rund um drei Rebellengruppen und den Diktator des Landes aufdecken. Und irgendwie hängt sein alter Lehrmeister auch noch in der Sache mit drin. Glücklicherweise nimmt sich die Story jedoch nicht allzu ernst, denn spannend oder logisch ist die Hintergrundgeschichte nicht.

**Die Handlung treiben Sie** durch sogenannte Agency-Missionen voran, das sind die Hauptmissionen des Spiels, die erfrischend abwechslungsreich ausfallen. Verfügbar werden diese Aufträge, sobald Sie genug Chaos in Panau angerichtet haben. Zu diesem Zweck erfüllen Sie zusätzlich Nebenmissionen, befreien Dörfer von der Herrschaft des Militärs oder sprengen einfach alles, was Ihnen vor die Flinte läuft, in die Luft. Die Nebenmissionen beschränken sich dabei meist auf das Eskortieren von Personen, das Beschaffen von Gegenständen, das Entschärfen von Bomben oder das Ausschalten von Gegnern. Dadurch kommt zwar nicht ganz so schnell Monotonie auf wie im Vorgänger, noch mehr Abwechslung wäre allerdings dennoch wünschenswert gewesen. Gerade das immergleiche Befreien von Dörfern wirkt auf Dauer eher lästig.

Um Ihre Ziele zu erreichen, bedienen Sie sich verschiedenster Waffen, die Sie entweder bequem von erledigten Gegnern aufsammeln oder auf dem Schwarzmarkt kaufen. Fahrzeuge finden sich hier ebenfalls im Sortiment, meist ist es jedoch praktischer und billiger, einfach einen herumstehenden Panzer, Sportwagen, Helikopter oder Jumbojet zu kapern. Die Steuerung der Fahrzeuge ist eingängig und unkompliziert, lediglich einige wenige PKWs steu-



**HOCH HINAUS** | Unsere Kontaktperson befindet sich in diesem Hochhaus-Kasino. Zeit für eine Klettereinlage.



**STURZFLUG** | Während einer Eskortiermission greift uns ein Helikopter an. Zum Glück haben wir kurz vorher eine Minigun gefunden.

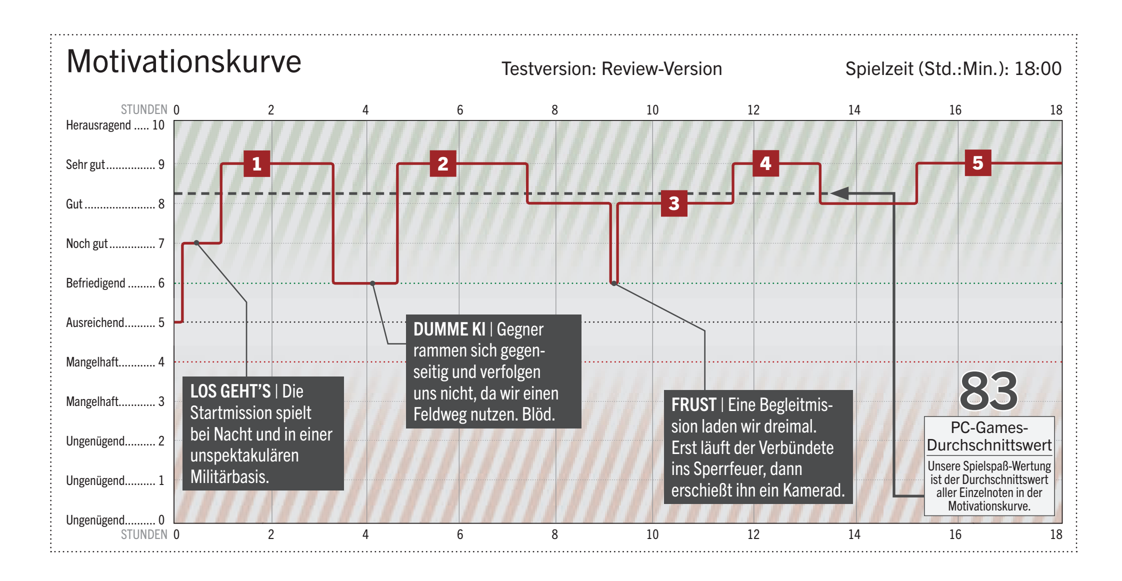


**RAKETENHAFT** | Nun dürfen wir selbst ans Steuer eines Helikopters, meist ist jedoch bei Militärbasen dank der Flaks schnell Schluss.

## MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

### „Deutlich besser als der erste Teil, aber leider noch nicht perfekt"

Der größte Kritikpunkt des ersten Teils, die mangelnde Abwechslung, wurde weitestgehend abgemildert. Gerade die Storymissionen sind schick inszeniert und abwechslungsreich. Nebenmissionen und Dorfbefreiungen hingegen wiederholen sich recht schnell wieder. Hinzu kommt eine KI, die mich oftmals fluchend vor dem Rechner sitzen ließ. Wenn etwa meine Begleitperson in MG-Dauerfeuer reinspaziert oder mich Verbündete mit ihrem Panzerwagen überfahren, kommt schlicht und ergreifend Frust auf. Dennoch überwiegt bei **Just Cause 2** dank der wirklich wunderschönen riesigen Spielwelt und der großen Handlungsfreiheit der Spaß. Open-World-Fans dürfen also getrost zugreifen.




ern sich hakelig. Aufrüsten dürfen Sie die Schwarzmarktware übrigens auch – mithilfe von Waffen- und Fahrzeugteilen, die Sie überall in der riesigen Spielwelt finden. Und wenn Sie es einmal eilig haben, versorgt Sie der zwielichtige Händler zudem mit einem praktischen Taxiservice.

Ebenfalls im Repertoire finden sich zwei aus dem ersten Teil bekannte Utensilien wieder: der Greifhaken und der Gleitschirm. Letzterer rettet Ihnen das Leben, wenn Sie aus fahrenden Autos, fliegenden Helikoptern oder einfach über eine Klippe springen. Mit dem Greifhaken hingegen ziehen Sie sich an weiter entfernte Fahrzeuge, Gebäude und andere Gegenstände heran. Neu ist die Möglichkeit, Dinge oder Personen miteinander zu verbinden. So können Sie etwa einen Gegner an ein fahrendes Auto heften. Dieses Kombinierspielchen hat einen gewissen Reiz, kommt jedoch leider nur selten in den Missionen zum Einsatz.

**Was richtig stört, ist die KI.** Während des Tests kam es des Öfteren vor, dass sich Gegner VOR einer Deckung versteckten, sich ohne Gegenwehr abschießen ließen, sich gegenseitig rammten, von Brücken bretterten oder stur vor der Spielfigur auf und ab fuhren. Eine Bedrohung stellen die Gegner meist nur aufgrund ihrer schieren Masse und eines steten Stroms an Verstärkungen dar. Auch die Verbündeten bilden leider keine Ausnahme, zu eskortierende Personen laufen beispielsweise mitunter zielstrebig in gegnerisches Sperrfeuer. Hier verschenkt **Just Cause 2** viel Potenzial.

Spaßig bleibt das zweite Agentenabenteuer um Rico Rodriguez dennoch, gerade aufgrund der großen Handlungsfreiheit, des mannigfaltigen Waffen- und Fahrzeugangebots und der wirklich schön gestalteten, riesigen Spielwelt. Zudem kratzt die Spieldauer an der 100-Stunden-Marke, wenn man wirklich alles entdecken will. Wenn jetzt in Teil 3 noch KI und Abwechslung etwas aufpoliert werden, kann sich der nächste **GTA**-Teil warm anziehen. ❑

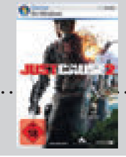


**FEUER FREI!** | In einer der Hauptmissionen sollen wir eine schwer befestigte Basis stürmen – mit einem gekaperten Panzerfahrzeug kein großes Problem.



**SCHIFFFAHRT** | Eine der spannenderen Nebenmissionen: Mithilfe dieses schicken Flitzers versenken wir eine Bande unerwünschter Schmuggler.

## JUST CAUSE 2



Ca. € 45,-
26. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action
**Entwickler:** Avalanche Studios
**Publisher:** Square Enix
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Für das Spielen wird Valves Online-Vertriebsplattform Steam benötigt.

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Hübsche, detaillierte Spielwelt, schöne Lichteffekte, gutes Fahrzeug-Schadensmodell, übertriebene Ragdoll-Effekte
**Sound:** Ordentliche Sprachausgabe und Soundeffekte, witzige Radionachrichten
**Steuerung:** Eingängige Steuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Athlon 64 X2 5000+ oder Core2Duo E3600, 4 GByte RAM, Radeon HD 3870 oder Geforce 9600 GT (DX10!), Windows Vista/7
**Empfehlenswert:** Phenom II X4 940 oder Core2Quad Q9550, 4 GByte RAM, Radeon HD 4870 mit 1 GByte RAM/HD 5770 oder Geforce GTX 260-216 (für CUDA-Effekte: GTX 285), Windows Vista/7

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
Der Großteil des Spielgeschehens dreht sich um das Töten von Gegnern und die Zerstörung der Spielumgebung. Blut fließt dabei jedoch nur wenig und alles ist mit einem augenzwinkernden Humor versehen. Splatter-Effekte gibt es keine.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Mit unserer Review-Version erlebten wir keinerlei Abstürze. Lediglich an einigen wenigen Stellen entdeckten wir kleinere Bugs, darunter Clippingfehler beim Betreten und Verlassen von Fahrzeugen, die jedoch in der Verkaufsversion nicht mehr auftreten sollten.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschön gestaltete, riesige Spielwelt
- ➕ Enorme Handlungsfreiheit
- ➕ Sehr viele Spielinhalte für Sammler und Entdecker
- ➕ Vielfältiges Waffen- und Fahrzeugangebot
- ➖ Belanglose, vorhersehbare Story, die sich aber wenigstens nicht ernst nimmt
- ➖ Dumme KI, was sowohl Gegner als auch Verbündete betrifft
- ➖ Wenig Abwechslung abseits der Hauptmissionen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

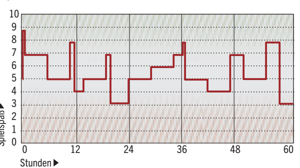
**Von:** Stefan Weiß

Das Boot ist nicht zu halten! Kann die Fan-Mod-Mannschaft es noch vor dem Untergang retten?



**TREFFER, VERSENKT** | So schön **Silent Hunter 5** auch aussieht, zu viele Fehler trüben das Spielerlebnis.

**AUFGERÄUMT** | Die neue Bedienoberfläche ist gewöhnungsbedürftig, erfüllt aber ihren Zweck.



**FALSCHER KURS** | Trotz Patch auf die Version 1.15 sorgen KI-Fehler für doofes Fahrverhalten der Schiffe.

# Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Harte Worte, die wir im Vortext verlieren, doch anders lässt es sich nicht beschreiben, wenn die U-Boot-Werft (der Publisher) nur ein halbfertiges Boot (Produkt) vom Stapel lässt (in den Handel gibt). Eine fertig verpackte Verkaufsversion von **Silent Hunter 5**, die uns vor dem Release erreichte, sorgte eher für Nerven- denn U-Boot-Krieg. Bugs, schlimmer als jeder Torpedoversager, kennzeichneten die erste Testphase. Ein Moralsystem für die Crew, das für Kommandantenflair sorgen soll, konfrontiert den Spieler eher mit einer nichts tuenden Mannschaft und Befehle werden ignoriert. Spezialaktionen, die man mithilfe von gewonnenen Beförderungspunkten verteilt, lassen sich nicht auslösen. Wichtige Tooltipps oder gar Menü-Schaltflächen wie die Zielaufschaltung bei Feindkontakt oder das Ankersymbol im Heimathafen verweigern mitunter ihren Dienst, während die KI macht, was sie will – feindliche Flieger mit Blindheit straft sowie Schiffe selbstmörderisch und beharrlich gegen Kaimauern oder Uferböschungen fahren lässt. Auch im begehbaren Bootsinneren herrscht Chaos: Crewmitglieder, die dem Kommandanten nicht zuhören, sondern sich abwenden oder den Dialog einfach abbrechen. Sich ständig wiederholende Gesprächsthemen, emotionslos vorgetragen ohne jeglichen erkennbaren Sinn für den Spieler. Eine Horch- und eine Funkstation, die einen in den Wahnsinn treiben, weil sie im ohnehin abgemagerten Handbuch falsch dokumentiert sind.

**Patch gut, alles gut?** Die Antwort lautet: nein. Auch wenn die Version 1.15 einige Bugs behob, spielt sich **Silent Hunter 5** noch längst nicht rund. Dafür sorgen erst Community-Mods und -Patches, wie man es als Fan der Serie kennt. ❑

## MEINE MEINUNG |

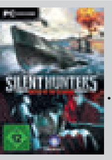
*Stefan Weiß*



„Das ist nicht euer Ernst, Ubisoft!"

Ich könnte wirklich heulen, angesichts der Tatsache, dass eine meiner Lieblingsspieleserien so gnadenlos versenkt wurde. **Silent Hunter 5** sieht so toll aus und hat großartige Momente. Leider sind sie von zu kurzer Dauer und werden von zu vielen Bugs und einem derzeit (Mitte März 2010) nicht funktionierenden Online-DRM-System auf das Heftigste überschattet. Nur wer große Leidensfähigkeit besitzt, hat hier Spaß. Fan-Mods sorgen für Verbesserung, führen fehlende Spielinhalte (Steuerbefehle) ein und bringen die schlampige Dokumentation mithilfe von Tutorials auf Vordermann.

## SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC



Ca. € 45,-
4. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Simulation
**Entwickler:** Ubisoft Bukarest
**Publisher:** Ubisoft
**Sprache:** Multilingual
**Kopierschutz:** Permanente Online-Verbindung bei Installation und während des Spiels nötig, Account bei Ubi.com nötig

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Erstklassige Wassereffekte und detaillierte Schiffsmodelle
**Sound:** Tolle Effekte sorgen für Atmosphäre, der Soundtrack ist stimmig. Leider ist die Sprachausgabe dürftig.
**Steuerung:** Fummelige 3D-Steuerung sowie unzureichende Ruderbedienung

### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Koop-Modus mit 8 Missionen
**Zahl der Spieler:** 2-8

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum:** Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD3870, 2 GB RAM
**Empfehlenswert:** Core 2 Quad Q9650/Phenom II X4 965, Geforce GTX 275/Radeon HD 4890, 4 GB RAM

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Die Thematik U-Boot-Schlachten im Zweiten Weltkrieg steht im Mittelpunkt. Beim Versenken gegnerischer Schiffe setzt das Spiel auf gewaltige Explosionen.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.05/1.15
Spielzeit (Std.:Min.): 60:00

Spielspaß ▶ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▶ 0 12 24 36 48 60

Insgesamt rund 60 Stunden haben wir im Atlantik verbracht. Speicher- und Server-Probleme sorgten für viel Frust. Systemabstürze auf die Windows-Oberfläche traten nicht auf.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Grafik und detaillierte Boots- und Schiffsmodelle
- ➖ Verbuggtes Moralsystem
- ➖ Unzureichende Dokumentation der Steuerung
- ➖ KI-Bugs trüben die Atmosphäre
- ➖ Langweilige Synchronisation
- ➖ Fehlerhafte Texte (Dialoge, Seekarte, Menüs)
- ➖ Unklare Missionsziele führen zu Kampagnen-Abbruch
- ➖ Ständige Server-Probleme

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **54**

**Von:** Robert Horn

Der gespielte Gefängnisausbruch könnte so spannend sein, versumpft aber in Belanglosigkeit.



**DUELL** | Prügeleien gehören zum Gefängnisalltag. Um Geld zu verdienen, treten wir gegen Wärterchef Bellick an.

# Prison Break: The Conspiracy

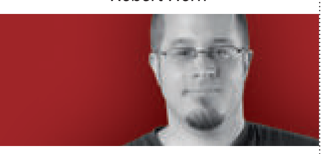
Ein Fan der Serie **Prison Break** sollten Sie schon sein, wenn Sie das gleichnamige Spiel auch nur ansatzweise kapieren wollen. Mit dem Untertitel **The Conspiracy** versehen, erzählt das Spiel die Geschehnisse der ersten Staffel aus Sicht des Company-Mitarbeiters Tom Paxton (die Company ist der große böse Feind in der Serie) nach. Sein Auftrag: Michael Scofield und seinen Bruder Lincoln Burrows beobachten und an der Flucht aus dem Gefängnis hindern. Andere aus der Serie bekannte Charaktere wie T-Bag, Sucre oder Sara Tancredi haben ebenfalls kleine Gastauftritte. Nette Idee: Während der neun Missionen erleben Sie die Geschichte nicht direkt, sondern bekommen Schlüsselszenen der Staffel aus der Beobachterperspektive mit. Mit den Hauptcharakteren Scofield und Burrows treten Sie jedoch kaum in Kontakt, wohl um die Geschehnisse der Serie nicht zu verfälschen.

**Die größte Schwäche des Spiels** liegt in seiner unfassbaren Simplizität, die jeden einigermaßen erfahrenen Spieler bis zur Unerträglichkeit langweilt: Die kaum fordernden Spiel-Elemente – Schleichen, Klettern, Boxen, Deckel-Aufschrauben und Schlösser-Knacken – wiederholen sich viel zu oft und lassen zu keiner Sekunde Spielraum für eigene Kreativität. Stattdessen folgen Sie stur vorgegebenen Pfaden, drücken im richtigen Moment die vorgegebene Taste und hangeln sich so durch die selbst für Fans kaum spannende Geschichte. Schade, denn eigentlich wäre ein Hochsicherheitsgefängnis der richtige Ort, um ein spannendes Schleichspiel zu inszenieren. Was bleibt, sind einige kurz unterhaltende Momente, wenn Sie wichtige Szenen der Serie erleben oder sich in letzter Sekunde vor den Taschenlampen der Wärter in Sicherheit bringen.

Obwohl **Prison Break** so einfach und linear ist, entsteht Frust beim Spielen. Frei Speichern dürfen Sie nämlich nicht und oft erwischt Sie eine Wache oder ein Suchscheinwerfer, ohne dass ersichtlich wäre, warum. Für ein Schleichspiel ist **Prison Break** viel zu linear und leicht, fordert also höchstens Gelegenheitsspieler. ❑

## MEINE MEINUNG |

*Robert Horn*



„Wären Gefängnisausbrüche wirklich so simpel ...“

Auch wenn das links alles sehr negativ klingt: Ich hatte schon ein wenig Spaß mit **Prison Break**. Denn an manchen, seltenen Stellen schafft es das Spiel tatsächlich, die furchtbare Linearität und die simple Spielmechanik vergessen zu machen. Leider nur kurz. Dann klicke ich mich wieder durch bekannte Gänge, beschreite vorgegebene Pfade und folge der dümmlichen deutschen Vertonung. Selbst als Gucker der Fernsehserie bin ich schwer zu begeistern. Immerhin ist die Erstausstrahlung in den USA nahezu fünf Jahre her (bei uns war's 2007)! Das Spiel kommt einige Jahre zu spät, um wenigstens noch die Fanbasis mitzunehmen.

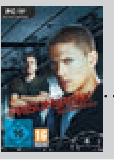


**IMMER DASSELBE** | Wäre die Spielmechanik nicht so repetitiv, würde in solchen Katz-und-Maus-Momenten sogar Spannung aufkommen.



**T-BAG** | Immer wieder treffen Sie bekannte Charaktere, interagieren mit ihnen oder beobachten Schlüsselszenen aus der Serie.

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY



Ca. € 50,-
19. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Adventure
**Entwickler:** Zootfly
**Publisher:** Deep Silver
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Nicht bekannt

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Puppenhaft wirkende Gestalten, nette Licht-Schatten-Effekte, teils gute Kampfanimationen
**Sound:** Originalmusik und -sprecher, einige Nebenrollen sind dafür Totalausfälle
**Steuerung:** Neben bekannter Maus-Tastatur-Steuerung reichen wenige Tastenbefehle; einfacher geht es kaum.

### MEHRSPIELERMODUS

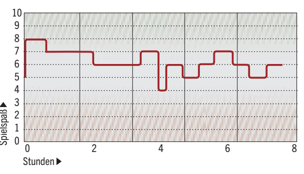
**Umfang:** Modus „Zweikampf“: Zwei Spieler prügeln sinnentleert aufeinander ein.
**Zahl der Spieler:** 2

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

**Minimum (Herstellerangaben):** Singlecore 2,0 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 7800+/Ati X1800
**Empfehlenswert (Herstellerangaben):** Dualcore 2.0 GHz, 2 GB RAM, Nvidia 8800+/Ati X3600+

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 16 Jahren
Im Spiel wird geprügelt und geflucht, Gewalt ist im Gefängnis Alltag. Der Charakter kann am Boden liegende Gegner treten. Realistische Bluteffekte gibt es nicht, stattdessen spritzt abstrakte Flüssigkeit.




### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Die Testversion lief flüssig und ohne Abstürze. KI-Bugs waren sehr selten.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Lizenz mit Originalstimmen und vielen Zitaten aus der Serie
- ➕ Kurzzeitige Schleichspannung
- ➖ Streng vorgegebene, einfache Lauf- und Lösungswege
- ➖ Kaum Herausforderung für erfahrene Spieler
- ➖ Simpelste Spielmechanik, die kaum Einsatz fordert
- ➖ Sprecher von Nebendarstellern sind unterirdisch

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **63**


1,8 MILLIONEN ANGEBOTE.
UND EINES GENAU FÜR SIE.
AUTO
SCOUT 24
HIER IST ALLES AUTO.
1,8 Millionen Angebote sind die eine Sache. Was man bei uns alles über diese Autos erfahren kann, die andere. Zum Beispiel was andere Autofahrer in unserem Forum über die Pannenanfälligkeit zu sagen haben. Oder was unsere eigene Redaktion alles an Hintergrundwissen bietet. Oder aber: Erfahren Sie's doch einfach selbst.
www.autoscout24.de
Berger Baader Hermes

**Von:** Christian Schlütter

Das Mini-Diablo kommt nach Deutschland. Immer noch spitze?



▲ **BLITZGESCHEIT** | Die Kämpfe in **Torchlight** strotzen nur so vor Effekten. Dank des simplen Spielprinzips und der guten Benutzerführung wird es trotzdem auch bei vielen Gegnern nicht unübersichtlich.

◀ **DO YOU SPEAK DEUTSCH?** | Jowood hat bei der deutschen Übersetzung passable Arbeit geleistet. Nur einige magische Gegenstände haben ihren ursprünglichen Namen behalten. Auch die deutschen Sprechertexte überzeugen.

# Torchlight




Ende des letzten Jahres testeten wir die Steam-Version des Action-Rollenspiels **Torchlight** vom jungen Entwicklerstudio Runic Games. Jetzt hat Jowood eine deutsche Box-Version des mittlerweile preisgekrönten Titels in den Laden gestellt. Grund genug, uns **Torchlight** noch einmal anzusehen.

**Das Spiel selbst** hat sich nicht verändert. Immer noch wählen Sie zunächst einen von drei Charakteren – genretypisch eine sexy Bogenschützin, einen magisch begabten Alchemisten und oder einen dicken Krieger. Nach der Auswahl landen Sie im namensgebenden Fantasy-Örtchen Torchlight. Die Stadt zieht Abenteurer an, weil in den Minen darunter äußerst wertvolle Glutsteine abgebaut werden. Blöd nur: Das Erz korrumpiert Lebewesen in seiner Umgebung. Also steigen Sie in die comicartig gestalteten, abwechslungsreichen Stollen hinab, um herauszufinden, was es mit dieser Quelle des Bösen auf sich hat. Eine epische Geschichte oder tolle Quests erwarten Sie dabei nicht.

Beim Spielprinzip hingegen merkt man, dass viele der Runic-Mitarbeiter zuvor für Blizzard an der **Diablo**-Serie gearbeitet haben. Im Sekundentakt klicken Sie Monster tot, wenden Zauber an und sammeln magische Gegenstände ein. Die Gegnertypen unterscheiden sich dabei stark voneinander. Von der Riesenspinne bis zum Wichtel mit Speer ist alles vertreten. Zwischendrin wirft Ihnen das Spiel mit dicken Bossgegnern härtere Nüsse entgegen. Kurz: **Torchlight** ist die Essenz eines Action-Rollenspiels. Verdichtet und verbessert für möglichst schnellen, unkomplizierten Spielspaß.

Die Entwickler haben dem Spieler zum Beispiel einen Begleiter spendiert. Wahlweise ein Hund oder eine Wildkatze steht Ihnen bei Ihren Abenteuern zur Seite. Praktisch dabei: Unnützen Krempel bürden Sie dem Tier auf, das nach einem Knopfdruck flugs gen Stadt wetzt, alles verscherbelt und Ihnen den Erlös bringt. Außerdem kann Ihr pelziger Freund Zauber lernen, kämpfen und steigt, wie Sie selbst, im Level auf.

**Bei Ihrem eigenen** Stufenanstieg dürfen Sie übrigens vier Grundwerte steigern und in drei Kategorien neue Skills lernen. Das ist zwar nicht viel, dafür fühlt sich aber keine Fähigkeit nutzlos an. Die deutsche Version von **Torchlight** ist im Allgemeinen passabel übersetzt, nur einige magische Gegenstände haben ihren Originalnamen behalten. Für die deutschen Stimmen hat Jowood Größen wie Sandra Schwittau verpflichtet, die allesamt einen guten Job machen. Nur der Alchemist klingt unpassend. ❑

## MEINE MEINUNG |

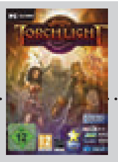
*Christian Schlütter*



### „Nicht auf Diablo 3 warten! Jetzt kaufen!"

Ja, wir waren ganz vorne dabei, als es darum ging, den Release von **Torchlight** zu bejubeln. Und das zu Recht! Denn auch Monate nach der Steam-Veröffentlichung macht das verdichtete Spielprinzip noch unglaublich viel Spaß. **Torchlight** ist schnell, unkompliziert und genau das, was Action-Rollenspieler brauchen. Und mittlerweile sind dank des großartigen Editors auch noch Unmengen an guten Mods für **Torchlight** erschienen. Wer das Spiel bis jetzt noch nicht hat, auf spektakuläre Rendersequenzen verzichten kann und sich die Wartezeit auf **Diablo 3** verkürzen will, sollte bei der ordentlichen deutschen Version unbedingt zuschlagen!

## TORCHLIGHT



Ca. € 20,-
30. März 2010

### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Action-Rollenspiel
**Entwickler:** Runic Games
**Publisher:** Jowood
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Keine Steam-Anbindung, kein Kopierschutz

### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Der Comic-Stil ist zwar gewöhnungsbedürftig, passt aber gut zum Setting. Die bunten Effekte und die Lichtstimmung überzeugen.
**Sound:** Die Musik ist fabelhaft, die deutschen Sprecher bis auf den Alchemisten passend.
**Steuerung:** Bewegung und Angriff über Mausklicks. Fähigkeiten und Tränke per Schnelltasten anwählbar. Auch zwischen Waffenausstattungen und aktiven Skills lässt sich schnell umschalten. Teils recht kleine Icons.

### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

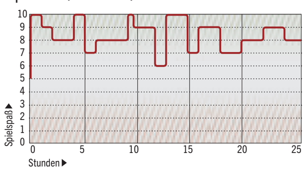
**Minimum:** CPU: 800 MHz, 512 MB RAM, Radeon 7200 oder Geforce 2
**Empfehlenswert:** CPU: Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista), Grafikkarte: Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870

### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 12 Jahren
Auch wenn bei Kämpfen schon einmal Blut fließt, wird das durch die Comic-Grafik überspielt.

### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Testversion 1.15
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00




Wir verbrachten 15 Stunden in der deutschen fehlerfreien Testversion.

### PRO UND CONTRA

- ➕ Flottes, unkompliziertes, effektgeladenes Spielgeschehen
- ➕ Unmengen an Gegenständen
- ➕ Gute Spielerführung mit Interface-Ideen und Erleichterungen
- ➕ Gutes Feedback der Waffen
- ➕ Sehr einsteigerfreundlich
- ➕ Atmosphärische Musik
- ➕ Viel Beschäftigung: Juwelen, Glücksspiel, Sockel-Items etc.
- ➕ Tolle Einbindung des Haustiers
- ➕ Guter, umfangreicher Editor
- ➖ Langweilige, immergleiche Quests
- ➖ Öde Geschichte
- ➖ Klassen spielen sich recht ähnlich
- ➖ Leichte KI-Schwächen

### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

▲ **REAKTIONSVERMÖGEN** | Der Spielverlauf von **Bad Company 2** ist schneller als in den anderen **Battlefield**-Teilen. Sie müssen also schnell zwischen Feuermodi und Zielarten wechseln.

▼ **HART UMKÄMPFT** | Wenn im Spielmodus Rush die Bombe aktiviert wurde, sollten Sie alles daransetzen, das Ding wieder zu entschärfen. Zusammen mit Team-Kameraden steigen die Chancen.

**DUMME IDEE** | Ein feindliches Lager alleine zu stürmen, klappt nicht. **Bad Company 2** basiert auf Teamplay.

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER (MULTI)

PC Games GOLD AWARD 04/2010 90

# Battlefield: Bad Company 2 – Mehrspieler-Nachtest

**Von:** Sebastian Weber

Würdiger Battlefield-Multiplayer oder doch nur nette Dreingabe? Wir wagten uns für Sie aufs virtuelle Schlachtfeld.

Vergangene Ausgabe widmeten wir uns dem Einzelspielerspaß in **Battlefield: Bad Company 2**, da wir bis Redaktionsschluss nur die Beta-Version des Multiplayer-Modus ausprobieren konnten. Nun, nach Veröffentlichung des Titels, stürzten sich drei Redakteure in die Schlachten im Internet, um Ihnen berichten zu können, was **Bad Company 2** im Mehrspieler-Modus taugt und ob es ein würdiger **Battlefield**-Teil ist oder nicht.

**Bevor Sie loslegen dürfen,** benötigen Sie einen EA-Online-Account. Dort hinterlegt das Spiel später Ihre Spielerstatistik. EAs Service funktionierte allerdings bis zum Redaktionsschluss Mitte März nicht einwandfrei. So passierte es oft, dass unsere Daten nicht geladen wurden oder nach einem Server-Update unsere Freundesliste im Spiel gelöscht war. Ärgerlich. In die gleiche Kerbe schlägt die zweite Hürde, die Sie nehmen müssen, bevor Sie losspielen: der Server-Browser. Das wichtigste Werkzeug, um an einer der vielen Internetpartien teilzunehmen, ist nämlich unkomfortabel und fehlerhaft. Fehlende Filtermöglichkeiten (zum Beispiel, ob Sie einen Server mit Hardcore-Modus suchen oder nicht) stoßen sauer auf. Doch schlimmer ist, dass die Informationen über die gerade gespielte Karte und Spielerzahl auf einem Server, die Ihnen das Menü nach teilweise minutenlangem Warten präsentiert, so gut wie nie stimmen. So wird die Suche nach passenden Matches zum Geduldsspiel. Immerhin hat es Dice geschafft, die „Sofort Spielen"-Funktion, bei der **Bad Company 2** selbstständig nach einem x-beliebigen Server Ausschau hält, zu überarbeiten, sodass man dabei nach einigen Versuchen in eine laufende Partie geworfen wird.

**Wer sich davon nicht abschrecken lässt** und die genannten Hindernisse zum Start überwindet, wird von **Bad Company 2** mit actionreichen, taktischen und extrem motivierenden Schlachten belohnt. Auf acht Karten dürfen Sie in vier verschiedenen Spielmodi (siehe Testcenter) antreten und merken bereits nach wenigen Spielminuten, dass Dice den Spielverlauf stark darauf ausgelegt hat, dass Sie mit drei anderen Pistoleros im Team spielen, das sogenannte Squad. Einzelgänger haben auf Dauer nur wenig Chancen und bekommen zudem weniger von den wichtigen Erfahrungspunkten. Denn gerade wenn Ihr Squad eine ausgewogene Mischung der vier Spielerklassen (Sturmsoldat, Aufklärer, Sanitäter und Pionier) umfasst, kommen Sie gut voran. Zwar fällt dabei auf, dass die Soldatentypen etwas unausgewogen sind und etwa der Sanitäter zu Beginn viel

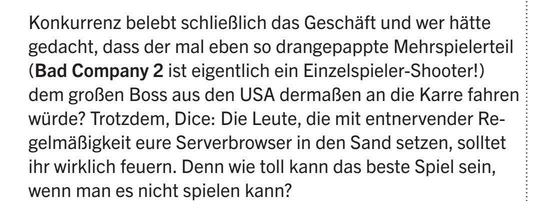


## MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*

### „Ein würdiges Battlefield-Spiel, wenn auch mit kleinen, nervigen Macken“

Der Mehrspieler-Modus von **Bad Company 2** ist ein zweischneidiges Schwert: Ich frage mich, warum ich mich mit dem schlecht gestalteten Server-Browser herumärgern und minutenlang klicken soll, bis ich endlich mal in eine Partie komme. Dazu kommt, dass EAs Online-Dienst gerne Fehler produziert und entweder gar nicht funktioniert oder mal meine Statistik mitsamt Equipment nicht lädt. Aber der Grund dafür, dass ich all das in Kauf nehme, ist ein einfacher: Sobald ich auf einem Server bin und möglichst noch mit Freunden ein Squad gründe, macht **Bad Company 2** unglaublich viel Spaß. Dank des Zerstörungssystems zerlegt es das Schlachtfeld immer mehr, was eine Riesengaudi ist. Ständig hagelt es neue Waffen, Pins und Belohnungen. Das macht mit der Zeit süchtig, seinen Charakter so aufzuwerten, denn die nächste Wumme scheint stets in greifbarer Nähe. Diese Motivation lässt mich gerne über die genannten Qualen hinwegsehen.

## MEINE MEINUNG | *Robert Horn*



### „Endlich wieder Leben in der Mehrspielerbude!“

Schon kurz nach Veröffentlichung tobte in den Internetforen dieser Welt ein Krieg zwischen neu gewonnenen **Bad Company 2**-Zockern und überzeugten **Modern Warfare 2**-Anhängern. Fast beleidigt reagierten die **MW2**-Spieler auf Aussagen, dass der neue Konkurrent ja viel erwachsener, taktischer und schwerer zu beherrschen sei. Plötzlich war der Shooter von Infinity Ward nicht mehr die unangefochtene Nummer 1. Und – sorry, liebe **MW2**-Jünger! – das ist gut so. Konkurrenz belebt schließlich das Geschäft und wer hätte gedacht, dass der mal eben so drangepappte Mehrspielerteil (**Bad Company 2** ist eigentlich ein Einzelspieler-Shooter!) dem großen Boss aus den USA dermaßen an die Karre fahren würde? Trotzdem, Dice: Die Leute, die mit entnervender Regelmäßigkeit eure Serverbrowser in den Sand setzen, solltet ihr wirklich feuern. Denn wie toll kann das beste Spiel sein, wenn man es nicht spielen kann?



**WICHTIG** | Für bestimmte Aktionen bekommen Sie sogenannte Pins (Einblendung oben). Die bringen Extra-Erfahrungspunkte.



**DOOF** | Auf manchen Karten können sich Ihre Gegner außerhalb des Spielgebiets aufhalten. Das sorgt für Frust.

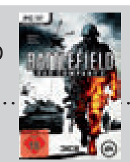
einfacher Erfahrungspunkte sammelt als die anderen Kollegen, doch das relativiert sich mit fortlaufender Spielzeit.

Die genannten Erfahrungspunkte bekommen Sie für beinahe jede Aktion, die Sie in einem Match ausführen. Für erledigte Gegner, für entschärfte Bomben, für geheilte Kameraden und so weiter klingelt es in der Kasse. Wenn Sie Ihrem Squad helfen, gibt es zudem deutlich mehr Zähler. Außerdem bekommen Sie sogenannte Pins zugesprochen, wenn Sie eine bestimmte Zahl an Abschüssen schaffen oder Ähnliches, was ebenfalls wieder extra Erfahrungspunkte bringt, genauso wie wenn Sie eine Waffe sehr lange benutzen und so weiter. Damit schalten Sie dann neue Knarren und Gegenstände (etwa einen Defibrillator) frei und steigen langsam im Rang auf, was auch Vorteile bringt. Dieses System motiviert extrem dazu, am Ball zu bleiben, da die Belohnung stets in greifbarer Nähe scheint.

**Was den Einzelspieler-Part schon bereicherte,** macht auch in den Online-Gefechten Laune, nämlich das Schadenssystem. Versteckt sich ein Gegner in einem Haus, sprengen Sie ihm einfach die Deckung weg, Gleiches gilt umgekehrt. Auch wenn wir uns hier etwas mehr Möglichkeiten gewünscht hätten, werden Sie sich schnell dabei erwischen, wie Sie Objekte auf der Karte als Waffe nutzen, versprochen. Dazu kommen noch etliche große Kaliber an Waffen, etwa Panzer und Helikopter (auch wenn die Auswahl etwas gering ausfällt), mit denen Sie die Levels nach Lust und Laune zerlegen dürfen. Ein Heidenspaß.

**Doch es gibt auch Schattenseiten** im Spielverlauf. So ist es nicht möglich, dass Sie Ihr Squad organisieren und quertreibende Mitspieler rauswerfen oder Freunde einladen. Etwas, was wir uns für einen Patch wünschen würden. Ein weiterer nerviger Punkt: Manche Karte hat Dice nicht richtig ausbalanciert, sodass zum Beispiel Ihre Gegner mit einem Panzer in ihrem Startgebiet stehen, in das Sie jedoch nicht gelangen, da es sich außerhalb der begehbaren Karte befindet. Mit dem Stahlungetüm ballern Ihre Widersacher allerdings dann locker auf Ihre Stellung und Sie haben dem so gut wie nichts entgegenzusetzen. Ebenfalls ein Punkt, den wir uns durch ein Update verändert wünschen. Abgesehen von diesen Kleinigkeiten und den Startschwierigkeiten hält **Bad Company 2** aber, was der Name **Battlefield** verspricht: exzellente Mehrspieler-Action, die dazu motiviert, sich lange auf den Schlachtfeldern auszutoben. ❑

### BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



Ca. € 45,-
4. März 2010

#### ZAHLEN UND FAKTEN

**Genre:** Ego-Shooter
**Entwickler:** Dice
**Publisher:** Electronic Arts
**Sprache:** Deutsch
**Kopierschutz:** Online-Aktivierung (keine DVD im Laufwerk mehr nötig) oder Sie müssen die Disc im Laufwerk haben.

#### GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

**Grafik:** Sehr gelungene Animationen und tolles Zerstörungssystem
**Sound:** Waffen- und Fahrzeuggeräusche wirken enorm authentisch.
**Steuerung:** Shootertypische Kombination von Maus und Tastatur

#### MEHRSPIELERMODUS

**Umfang:** Vier Spielmodi (Conquest, Rush, Squad Rush und Squad Deathmatch)
**Zahl der Spieler:** 2 bis 32

#### HARDWARE-ANFORDERUNGEN

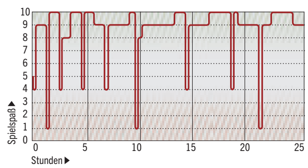
**Minimum:** Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 1 GB RAM (Windows XP)/2 GB RAM (Windows Vista/7)
**Empfehlenswert:** Core 2 Duo E8600/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4890, 2 GB RAM (Windows XP)/4 GB RAM (Windows Vista/7)

#### JUGENDEIGNUNG

**USK:** Ab 18 Jahren
**Bad Company 2** verzichtet auf übertriebene Gewaltdarstellung. Ein dezenter Bluteffekt zeigt Treffer an.

#### DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00




Unsere Version lief reibungslos, jedoch beendete sich das Spiel teilweise selbst, ohne Fehlermeldung. Die negativen Ausschläge in der Motivationskurve spiegeln die Probleme mit dem Server-Browser wider.

#### PRO UND CONTRA

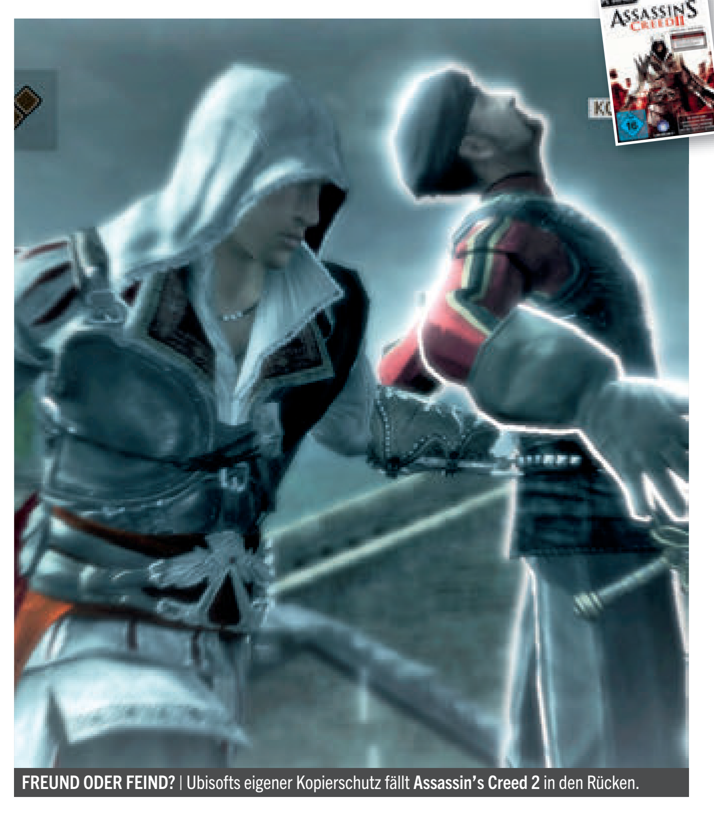
- ➕ Motivierender Spielverlauf
- ➕ Zerstörung hervorragend eingebunden
- ➕ Gut aufeinander abgestimmte Klassen
- ➕ Glaubhafte Ballistik der Waffen
- ➖ Unkomfortabler Server-Browser
- ➖ EA Online teilweise fehlerhaft
- ➖ Kein Squad-Management möglich

#### EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

# Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



FREUND ODER FEIND? | Ubisofts eigener Kopierschutz fällt **Assassin's Creed 2** in den Rücken.

ABGELEHNT

## Assassin's Creed 2

In Venedig, Rom und Florenz meuchelt sich Ezio durch Straßen und über Dächer. Der zweite Teil der Action-Adventure-Reihe **Assassin's Creed** ist endlich auf dem PC angekommen. Taugt die venezianische Fortsetzung?

**Die Pro-Argumente**

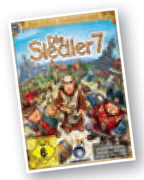
**Assassin's Creed 2** ist eine echte Verbesserung zum Vorgänger. Die Missionen sind weitaus abwechslungsreicher und interessanter als im ersten Teil. Die Entwickler haben jede Menge Nebenaufgaben und kleine Gimmicks eingebaut. Die Grafik ist auf dem PC ein klitzekleines Stück besser als auf den Konsolen. Und die DLC-Zusatzinhalte, die die Gamepad-Jünger gegen Bares bekamen, sind in der Fassung für den heimischen Rechner gleich dabei.

**Die Kontra-Argumente**

Das einzig echte Manko von **Assassin's Creed 2** ist Ubisofts neuer Kopierschutz. Der Online-Zwang nervt und bis zum Redaktionsschluss machten die Ubisoft-Server immer wieder Probleme. Ganze Wochenenden lang konnten Käufer ihr Spiel nicht genießen.

**Das Ergebnis**

Auch wenn **Assassin's Creed 2** an sich ein wunderbares Spiel ist: Im jetzigen Zustand können wir den Venedig-Ausflug unseren Lesern nicht uneingeschränkt empfehlen. Dazu drangsaliert Ubisofts Kopierschutz den Spieler einfach zu sehr. Das Votum fiel eindeutig aus: Keiner der acht Redakteure stimmte für die Aufnahme in den Einkaufsführer. *(cs)* ❑



ABGELEHNT

## Die Siedler 7

Mit dem siebten **Siedler**-Teil wagt das Studio Blue Byte einen Neuanfang. Die knuddeligen Männchen sollen von nun an für schnelle, brettspielartige Partien stehen.

**Die Pro-Argumente**

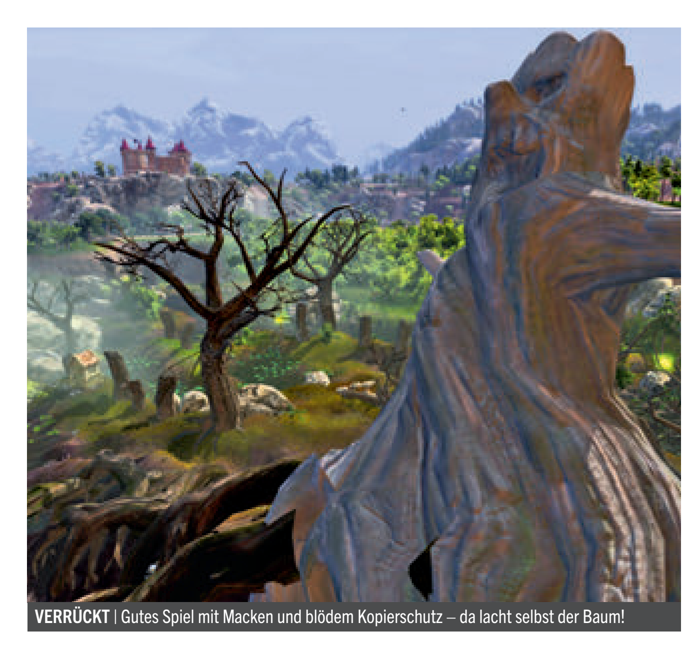
**Die Siedler 7** sieht nicht nur wunderbar aus und bringt einen tollen Soundtrack mit. Auch das neue Siegpunktesystem klappt ohne Weiteres. Die Kampagne ist spannend und fordernd und die Mehrspieler-Partien bringen eine Menge Spaß.

**Die Kontra-Argumente**

Neben einigen Grafik-Bugs und einem etwas undurchsichtigen Militärsystem heißt auch bei **Die Siedler 7** der größte Negativpunkt: Game Launcher. Ubisofts Kopierschutz sorgte in unserem Test immer wieder für Frust, da Spielstände nicht sorgfältig übernommen wurden oder die Server nicht verfügbar waren.

**Das Ergebnis**

Es kam, wie es kommen musste: Obwohl **Die Siedler 7** das beste **Siedler**-Spiel seit Langem ist und unbestrittene Qualitäten besitzt, können wir es aufgrund der Probleme mit Ubisofts Kopierschutz nicht uneingeschränkt empfehlen. Acht von acht Redakteuren stimmten gegen die Aufnahme in den Einkaufsführer. Um es klar zu machen: Ohne den Kopierschutz hätten sowohl **Assassin's Creed 2** als auch **Die Siedler 7** einen Editors' Choice Award bekommen. *(cs)* ❑



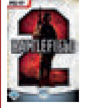
VERRÜCKT | Gutes Spiel mit Macken und blödem Kopierschutz – da lacht selbst der Baum!

**Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:**

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

## Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



### Battlefield 2

**Getestet in Ausgabe: 08/05**
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

| Untergenre: | Team-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung-: | 91 |

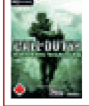
NEUZUGANG



### Battlefield: Bad Company 2

**Getestet in Ausgabe: 04/10**
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### Call of Duty 4: Modern Warfare

**Getestet in Ausgabe: 01/08**
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 92 |



### Counter-Strike: Source

**Getestet in Ausgabe: 12/05**
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

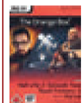
| Untergenre: | Team-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 92 |



### Left 4 Dead 2

**Getestet in Ausgabe: 01/10**
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

| Untergenre: | Koop-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 90 |



### Team Fortress 2

**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

| Untergenre: | Team-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |



### Unreal Tournament 3

**Getestet in Ausgabe: 01/08**
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

| Untergenre: | Team-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Midway |
| Wertung: | 91 |

## Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



### Bioshock

**Getestet in Ausgabe: 10/07**
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

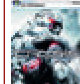
| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 93 |



### Call of Duty: Modern Warfare 2

**Getestet in Ausgabe: 13/09**
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 92 |



### Crysis

**Getestet in Ausgabe: 12/07**
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

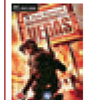
| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 94 |



### Half-Life 2

**Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)**
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

| Untergenre: | Ego-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 96 (Hauptspiel) |



### Rainbow Six: Vegas

**Getestet in Ausgabe: 02/07**
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

| Untergenre: | Taktik-Shooter |
|---|---|
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 87 |

NEUZUGANG

## Battlefield: Bad Company 2 – Mehrspieler

Der Einzelspieler-Kampagne von **Bad Company 2** blieb der Zutritt zum Einkaufsführer im letzten Monat verwehrt. Nun aber konnten wir den Mehrspieler-Part ausgiebig testen.

### Die Pro-Argumente

Der Mehrspieler-Modus von **Bad Company 2** bringt das alte **Battlefield**-Feeling zurück. Die Gefechte sind schnell und actionreich, die Fahrzeuge lassen sich problemlos steuern und die Waffen und Klassen sind gut aufeinander abgestimmt. Außerdem kommt es hier, anders als bei einigen Genrekollegen, wirklich auf Zusammenspiel an. Alleingänger bekommen oftmals auf die Mütze. Dass Sie fast alle Gebäude komplett zerstören können, taugt als dynamischer Faktor im Spiel sehr gut und das rollenspielartige Upgrade-System bringt Langzeitspaß.

### Die Kontra-Argumente

Unsere Tester hatten in den ersten Wochen nach Verkaufsstart etliche Probleme, einem Spiel beizutreten. Die Server brachen oft zusammen und der Server-Browser war eine Katastrophe. Zudem ist die Fahrzeugauswahl mau.

### Das Ergebnis

Nachdem die Serverprobleme mittlerweile größtenteils behoben sind, sprachen sich alle Redakteure für eine Aufnahme des Mehrspieler-Teils in den Einkaufsführer aus. **Battlefield: Bad Company 2** bekommt damit den Editors' Choice Award. *(cs)*

ABGELEHNT

## Metro 2033

Überraschungserfolg aus Russland: Auf **Metro 2033** hatten nur wenige Spieler und Redakteure in Deutschland gewartet. Trotzdem erweist sich der Shooter im Test als tolle Produktion. Aber schafft er auch den Sprung in den Einkaufsführer?

### Die Pro-Argumente

Die Hatz durch die Moskauer U-Bahn birgt eine unheimlich dichte Atmosphäre und kommt so fast an Survival-Horror-Titel heran. Auch die Waffenauswahl und der Levelaufbau überzeugen, genau wie die passablen Zwischensequenzen des Ego-Shooters. Und: **Metro 2033** ist erfreulich bugfrei. Kein unwesentlicher Punkt bei einem Spiel, an dem maßgeblich frühere Entwickler von **STALKER: Shadow of Chernobyl** mitgearbeitet haben.

### Die Kontra-Argumente

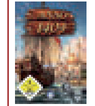
**Metro 2033** ist zwar recht straff aufgebaut, aber auch sehr kurz. Gerade mal fünf bis sieben Stunden beschäftigt die Story. Außerdem ist der Russen-Shooter an einigen Stellen unfair schwer. Zudem werden Nebenpersonen nur kurz vorgestellt, bevor sie wieder von der Bildfläche verschwinden.

### Das Ergebnis

**Metro 2033** ist ohne Frage ein guter Shooter, das beweist auch die Wertung. Mit den ganz Großen des Genres kann das Spiel aber nicht mithalten. So fiel die Wertung aus: Alle acht Redakteure sprachen sich gegen eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus. *(cs)*

## Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



### Anno 1404

**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

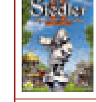
| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 91 |



### Caesar 4

**Getestet in Ausgabe: 11/06**
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
|---|---|
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Sierra |
| Wertung: | 81 |



### Die Siedler 2: Die nächste Generation

**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

| Untergenre: | Aufbau-Strategie |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 82 |

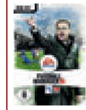
### Die Sims 3

**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

| Untergenre: | Lebenssimulation |
|---|---|
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |

## Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

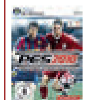


### Fußball Manager 10
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Manager-Simulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |

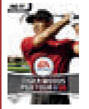
### NBA 2K10
**Getestet in Ausgabe: --**
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | -- |



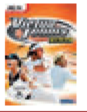
### Pro Evolution Soccer 2010
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Konami |
| Wertung: | 89 |



### Tiger Woods PGA Tour 08
**Getestet in Ausgabe: --**
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | -- |



### Virtua Tennis 2009
**Getestet in Ausgabe: --**
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Sportsimulation |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Sega |
| Wertung: | -- |

## Wolfgang empfiehlt:

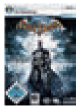


### EVE Online
**Getestet in Ausgabe: 08/2003**
Fast sieben Jahre hat das Weltraum-Online-Rollenspiel mittlerweile auf dem Buckel. Dieses Alter sieht man dem Titel dank diverser Inhalts- und Grafik-Updates aber nicht an. Im Spielalltag bauen Sie Rohstoffe ab, treiben Handel, erledigen Missionen und duellieren sich mit anderen (zumeist computergesteuerten) Raumschiffen. **Eve Online** ist ein sehr zeitaufwendiges, komplexes Spielvergnügen, bei dem Sie mit nur wenigen Spielstunden pro Woche nicht allzu viel erreichen. Wer sich da reinfuchst, wird dafür mit unheimlich viel Tiefgang und grandiosen Personalisierungsmöglichkeiten belohnt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Namco Bandai |
| Wertung: | 77% |

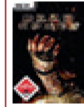
## Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



### Batman: Arkham Asylum
**Getestet in Ausgabe: 11/09**
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Eidos |
| Wertung: | 90 |



### Dead Space
**Getestet auf: PCGames.de**
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



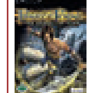
### Grand Theft Auto 4
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Rockstar Games |
| Wertung: | 92 |



### Max Payne 2
**Getestet in Ausgabe: 12/03**
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Third-Person-Shooter |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 90 |



### Prince of Persia: The Sands of Time
**Getestet in Ausgabe: 01/04**
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 88 |



### Tomb Raider: Legend
**Getestet in Ausgabe: 05/06**
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

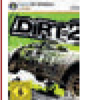
| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Eidos |
| Wertung: | 86 |



**SCHÖNES BIEST | EVE Online** sieht sehr gut aus und bietet Spieltiefe für viele Monate, verlangt Neueinsteigern aber viel ab.

## Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



### Colin McRae: Dirt 2
**Getestet in Ausgabe: 13/09**
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Codemasters |
| Wertung: | 87 |



### GTR Evolution
**Getestet in Ausgabe: 10/08**
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Atari |
| Wertung: | 80 |



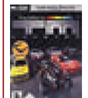
### Need for Speed: Shift
**Getestet in Ausgabe: 11/09**
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 87 |



### Race Driver: Grid
**Getestet in Ausgabe: 07/08**
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Codemasters |
| Wertung: | 86 |

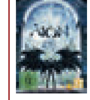


### Trackmania United Forever
**Getestet in Ausgabe: --**
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rennspiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Deep Silver |
| Wertung: | -- |

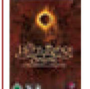
## Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



### Aion
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | NC Soft |
| Wertung: | 88 |

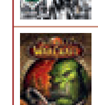


### Der Herr der Ringe Online
**Getestet in Ausgabe: 07/07**
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Codemasters |
| Wertung: | 88 |

### Warhammer Online: Age of Reckoning
**Getestet in Ausgabe: 12/08**
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 84 |

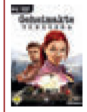


### World of Warcraft
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Online-Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Blizzard |
| Wertung: | 94 |

# Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action“!

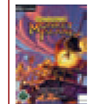


### Geheimakte Tunguska
**Getestet in Ausgabe: 10/06**
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |

### The Book of Unwritten Tales
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | HMH Interactive |
| Wertung: | 85 |



### The Curse of Monkey Island
**Getestet in Ausgabe: 01/98**
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Lucas Arts |
| Wertung: | 88 |



### The Whispered World
**Getestet in Ausgabe: 10/09**
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Adventure |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Deep Silver |
| Wertung: | 85 |



## Dragon Age: Awakening

In Zeiten von DLCs eine echte Seltenheit, doch mit **Awakening** veröffentlicht Bioware ein klassisches Add-on zu **Dragon Age**. Dementsprechend fällt der Apfel natürlich nicht allzu weit vom Stamm und geboten werden etwa 20 Stunden mit großartigen neuen Quests und Charakteren. Obendrein feilten die Entwickler am Balancing und packten für jede Klasse lohnende neue Fähigkeiten mit ins Paket. Absoluter Pflichtkauf für **Dragon Age**-Fans und aufgrund des strafferen Spieltempos selbst für Kritiker des Hauptspiels interessant.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 87 |

# Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



### Braid
**Getestet in Ausgabe: 06/09**
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Number None |
| Wertung: | 88 |



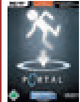
### Guitar Hero 3: Legends of Rock
**Getestet in Ausgabe: 02/08**
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Musikspiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 84 |



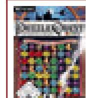
### Plants vs. Zombies
**Getestet in Ausgabe: 07/09**
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Keine USK-Einschätzung |
| Hersteller: | Popcap Games |
| Wertung: | 90 |



### Portal
**Getestet in Ausgabe: 11/07**
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen“. Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 89 |



### Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
**Getestet auf: PCGames.de**
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | rondomedia |
| Wertung: | sehr gut |



### Street Fighter 4
**Getestet in Ausgabe: 08/09**
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Beat 'em Up |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Capcom |
| Wertung: | 92 |



### World of Goo
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Puzzlespiel |
| USK: | Ohne Altersbeschränkung |
| Hersteller: | RTL Games |
| Wertung: | 90 |

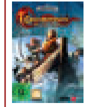
# Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



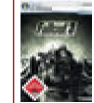
### Dragon Age: Origins
**Getestet in Ausgabe: 12/09**
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 91 |



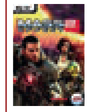
### Drakensang: Am Fluss der Zeit
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Dtp Entertainment |
| Wertung: | 87 |



### Fallout 3
**Getestet in Ausgabe: 01/09**
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 90 |



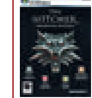
### Mass Effect 2
**Getestet in Ausgabe: 02/10**
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Action-Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Wertung: | 88 |



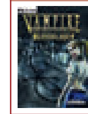
### The Elder Scrolls 4: Oblivion
**Getestet in Ausgabe: 06/06**
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 89 |



### The Witcher: Enhanced Edition
**Getestet in Ausgabe: 10/08**
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 18 Jahren |
| Hersteller: | Atari |
| Wertung: | 87 |

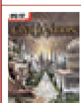


### Vampire: The Masquerade – Bloodlines
**Getestet in Ausgabe: 02/05**
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Rollenspiel |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Activision |
| Wertung: | 88 |

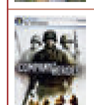
# Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



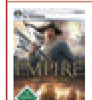
### Civilization 4
**Getestet in Ausgabe: 01/06**
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Runden-Strategie |
| USK: | Ab 6 Jahren |
| Hersteller: | Take 2 |
| Wertung: | 90 |



### Company of Heroes
**Getestet in Ausgabe: 11/06**
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | THQ |
| Wertung: | 90 |



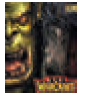
### Empire: Total War
**Getestet in Ausgabe: 05/09**
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Sega |
| Wertung: | 90 |



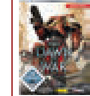
### Sins of a Solar Empire
**Getestet in Ausgabe: 06/08**
Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Kalypso |
| Wertung: | 83 |



### Warcraft 3: Reign of Chaos
**Getestet in Ausgabe: 08/02**
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 12 Jahren |
| Hersteller: | Blizzard |
| Wertung: | 92 |



### Warhammer 40.000: Dawn of War 2
**Getestet in Ausgabe: 04/09**
**Dawn of War 2** ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | THQ |
| Wertung: | 91 |

### World in Conflict
**Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)**
**World in Conflict** sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut“ **Soviet Assault**!

| | |
|---|---|
| Untergenre: | Echtzeit-Strategie |
| USK: | Ab 16 Jahren |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Wertung: | 85 (Hauptspiel) |

CeBIT SPECIAL

## ASUS ARES, ASUS MATRIX, MSI HD 5870 LIGHTNING
# NEUE TOP-GRAFIKKARTEN AUF DER CEBIT





Asus und MSI nutzten die CeBIT, um außergewöhnliche neue High-End-Grafikkarten für anspruchsvolle Spieler vorzustellen.

**Die derzeit beste Spieleleistung** bekommen Sie mit der Ares von Asus (mittleres Bild), denn auf der Karte arbeiten zwei Radeon-HD-5870-Chips zusammen mit zweimal 2.048 MByte Grafikspeicher. Zum Vergleich: Radeon-HD-5970-Karten verfügen zwar ebenfalls über zwei Grafikchips, allerdings handelt es sich dabei nur um HD-5850-Modelle, mit geringeren Taktraten als bei HD-5870-Chips. Im 3D Mark Vantage erreichte die Karte mit mehr als 14.000 Punkten im Extreme-Setting (1.920 x 1.200 Pixel, 4x Kantenglättung, 16:1 AF) ein beeindruckendes Ergebnis. Dafür kostet die Asus Ares allerdings voraussichtlich 750 bis 1.000 Euro.

**Bei der HD 5870 Matrix** von Asus sitzt lediglich ein HD-5870-Chip auf der Karte. Allerdings ist dieser übertaktet: Anstelle der üblichen 850 MHz Chiptakt sind es bei Matrix-Karten serienmäßig 894 MHz. Den Grafikspeicher hat Asus zudem auf zwei GByte verdoppelt. Ein Preis steht noch nicht fest.

**Die R5870 Lightning** von MSI ist ebenfalls übertaktet: Der HD-5870-Grafikchip arbeitet mit 900 MHz. Zudem verfügt die Top-Grafikkarte über eine untypische Stromversorgung, die sich besonders gut für hohe Übertaktungsergebnisse eignen soll. Tatsächlich erreichten wir im ersten Test mit manuellem Overclocking 980 MHz Chip- und 2.700 MHz Speichertakt (Standard: 2.400 MHz) – die meisten HD-5870-Karten mit Standardbauweise lassen sich nicht ganz so weit übertakten. In unserem Test waren die beiden Lüfter mit 75 Millimetern Durchmesser allerdings noch relativ laut – ein neues BIOS soll bei der finalen Version für leisen Betrieb sorgen. Zudem ist die MSI R5870 mit voraussichtlich 450 Euro teurer als die meisten Radeon-HD-5870-Karten – wir empfehlen sie daher nur für ambitionierte Übertakter.

**Info:** www.asus.de | www.msi-computer.de




## GEFORCE GTX 480/GTX 470
# NVIDIAS HIGH-END-KARTEN SIND FAST FERTIG

Vergangenen Monat konnten wir bereits über die Spezifikationen von Nvidias neuem Topmodell Geforce GTX 480 berichten: Der Grafikchip arbeitet mit 512 oder 480 Shader- sowie 64 Textureinheiten. Zur CeBIT konnten wir weitere Infos herausfinden. So verfügen GTX-480-Karten über 1,5 GByte Grafikspeicher und benötigen angeblich ein 600-Watt-Netzteil. Da es sich um eine neue Architektur handelt, lassen sich diese Spezifikationen allerdings nicht direkt mit bisherigen Geforce- oder Radeon-Karten vergleichen.

**Der Preis** für eine Geforce GTX 480 soll bei rund 450 Euro liegen. Details zur Leistung der Geforce GTX 480 oder der schwächeren Variante GTX 470 ließen sich auf der CeBIT nicht erfahren – alle PCs, in denen eine entsprechende Karte steckte, wurden aufmerksam von einem Nvidia-Sicherheitsmann bewacht. Bald hat das Warten jedoch ein Ende – in der kommenden Ausgabe können wir Ihnen einen ausführlichen Spieletest der neuen Geforce-Grafikkarten präsentieren.

**Info:** www.nvidia.com | www.pcgameshardware.de

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

**SECHSKERN-CPU VON AMD**
Kurz nach Intels erstem Prozessor mit sechs Kernen (siehe Test auf den nächsten Seiten) will auch AMD eine Sechskern-CPU anbieten. Anders als beim Intel-Modell unterstützen die AMD-Modelle kein Hyper-Threading. Dafür beherrscht der Sechskerner voraussichtlich als erster AMD-Prozessor einen Turbo-Modus, der die CPU automatisch übertaktet, sobald nur ein Teil der Kerne genutzt wird. Das trifft auf praktisch alle Spiele zu, denn bisher sind Titel, die tatsächlich von sechs Kernen profitieren, noch sehr selten. Wir raten Spielern daher momentan zu einer Vierkern-CPU.
**Info:** www.amd.de

**24 GB DDR3-1800-RAM**
Auf der CeBIT zeigte Speicherhersteller G.Skill einen PC mit sechs Vier-GByte-Modulen, die im DDR3-1800-Modus liefen. Dabei handelte es sich um ein Mainboard mit Sockel 1366 und sechs RAM-Bänken – die meisten Boards mit Sockel 1156 oder AM3 bieten nur vier Bänke. Natürlich handelt es sich bei dem PC nur um eine Machbarkeitsstudie. Für Spiele sind derzeit vier GByte RAM meist genug. Wenn Sie jedoch zahlreiche Programme im Hintergrund laufen lassen, können sich auch sechs GByte lohnen. Details zeigt der Test in der PC Games Hardware 04/2010.
**Info:** www.gskill.com

**REKORD AUF DER CEBIT: 6,4 GHZ**
Die OC-Profis der Awardfabrik stellten mit einem auf 6.422 MHz übertakteten Core i5-670 und zwei HD-5870-Karten einen neuen Rekord im noch immer beliebten 3D Mark 2005 auf. Zudem übertakten Sie den Vierkerner Core i7-975 XE auf 5.692 MHz.
**Info:** www.awardfabrik.de

## CREATIVE SOUNDBLASTER WOW-HEADSET
# WOW-HEADSET GEPRÜFT



Die Hörmuscheln im **WoW**-Design umschließen selbst große Ohren komplett und sitzen auch nach Stunden noch sehr angenehm. Der Mikrofonarm ist abnehmbar; er bleibt jedoch kaum in der gewünschten Position und sitzt zu hoch. Die Sprachqualität ist hingegen klar und deutlich. Wer mag, kann per Creative-Software die eigene Stimme verzerren, sodass Sie im Sprach-Chat für Ihre Kameraden etwa wie ein Ork-Krieger oder eine Zwergendame klingen – praktisch für Rollenspiel-Server. Eine ähnliche Stimmmodulation bietet das 7.1-USB-Headset G35 von Logitech – natürlich ohne offizielle **WoW**-Stimmen. Zudem bietet der Rivale drei Sondertasten und eine Lautstärkeregelung an der linken Hörmuschel. Auch beim WoW-Headset können Sie die Lautstärke an der linken Hörmuschel einstellen, allerdings sind die Tasten schwammig.
**Für besten Klang** aktivieren Sie in der Software die THX-Funktionen Crystalizer, Surround, Bass, Dialog Plus und Smart Volume. Dann liefert das WoW-Headset mächtige Bassklänge sowie feine Höhen und liegt beim Klang knapp vor dem G35. Wer mag, bestimmt per Tool die Beleuchtungsfarbe des Logos – Horde- und Allianz-Symbol werden mitgeliefert. Die enthaltene Tasche ist nicht gepolstert. Der größte Nachteil: Die kabellose Version kostet 160, mit Kabel sind es 120 Euro.
**Info:** de.store.creative.com

## STEEL-SERIES 7H
# ZERLEGBARES SPIELER-HEADSET

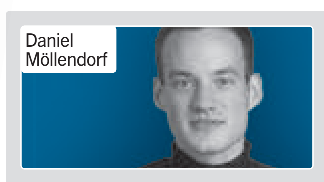


Im CeBIT-Hinterzimmer probierten wir das neue Spieler-Headset 7H von Steel-Series aus. Das 7H ist ab Mai in zwei Varianten verfügbar: Das Stereo-Modell mit Klinkenstecker kostet rund 100 Euro; die 120-Euro-Version wird mit USB-Soundkarte samt virtuellem 7.1-Klang geliefert. Die Hörmuschelpolsterung ist austauschbar – eine Stoff-Version und eine Polsterung aus Kunstleder sind dabei.
**Das Steel-Series 7H** passte beiden Testern wie angegossen – das geringe Gewicht wird angenehm verteilt. Auch der Klangtest war dank feiner Höhen und zurückhaltendem, aber treffendem Bass positiv.
**Info:** www.steelseries.com



## AMD 890FX, 890GX, 880G, 870
# NEUE BOARDS FÜR AMD-CPUS

Mainboard-Hersteller zeigten auf der CeBIT Boards mit den neuen AMD-Chips 890FX, 890GX, 880G oder 870. Diese unterstützen den Sockel AM3 und damit alle aktuellen AMD-Prozessoren. Der 890FX eignet sich dank zweimal 16 Lanes optimal für Crossfire, 890GX sowie 880G haben eine Onboard-Grafik und der 870-Chip ist für günstige Boards gedacht: Wichtigster Vorteil zu bisherigen Boards: Alle vier Chips unterstützen SATA 3, das mit entsprechenden Festplatten Daten mehr als doppelt so schnell übertragen kann wie SATA II.
**Info:** www.amd.de

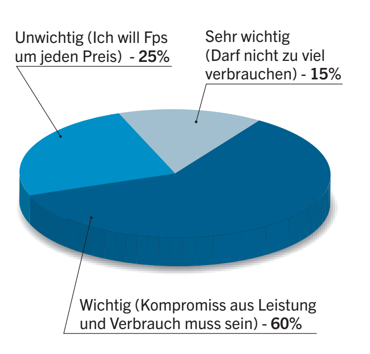



### „Ich steh' auf Fachmessen"

Zeitdruck, Gedrängel, wenig Schlaf und geplatzte Termine – es gibt viele gute Gründe, eine Fachmesse nicht zu mögen. Und dennoch: Ich steh' auf Hardware- und Spiele-Messen. Klar, auf der CeBIT gibt es längst nicht mehr so viele Überraschungen wie früher; trotzdem hat es mir auch dieses Jahr Spaß gemacht, neue Produkte zu begutachten, mit Pressesprechern zu fachsimpeln, schnell alle neuen Infos ins Netbook zu tippen und in den Gängen den „Beutelratten" auszuweichen (Fachbegriff für fleißige Abgreifer, die auf jeder Messe versuchen, ihre riesengroßen Taschen mit möglichst vielen Werbegeschenken zu füllen). Zudem ergeben sich stets nette Gespräche mit Lesern wie Ihnen. Natürlich eignete sich dafür unsere Show am Asus-Stand samt Gewinnspiel am besten. Nur eine Bitte habe ich: Liebe Beutelratten, habt Erbarmen! Nach der Show nervte man uns: „Habt ihr nicht noch irgendwas für mich?" Wir haben im Gewinnspiel auf der Messe Kühler, Netzteile, eine Grafikkarte, Schlüsselbänder und 60 Lüfter verteilt – reicht das nicht? Und liebes Beutelrattenweibchen links neben dem Stand: Bei einem glücklich Verheirateten wie mir helfen Dir Minirock und Wimpernklimpern schon mal gar nicht. Ich hoffe, auf der Gamescom wieder mehr nette Leser und weniger Beutelratten zu treffen.

# UMFRAGE

Wie wichtig ist euch die Leistungsaufnahme von Grafikkarten?




[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.277]

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

**SHARKOON: GÜNSTIGES HEADSET**
Für nur 20 Euro bietet Sharkoon mit dem Rush RHS 200 ein kompaktes Spieler-Headset an. Wegen des offenen Aufbaus hören Sie viel von Ihrer Umgebung – praktisch um auf einer LAN-Party ohne Voice-Chat mit dem Team zu kommunizieren.
**Info:** www.sharkoon.com

**PREISWERTER USB-STICK**
Daten liest der USB-Stick Mistral mit 32 GB von CN Memory mit 40,2 MB pro Sekunde. Die Schreibgeschwindigkeit beträgt 33,1 MB/s. So schnell war bisher kein USB-Stick im Test. Hierfür sorgt der Controller mit 4-Kanal-Technik. Mit seinen Maßen von 74 x 18 x 8 Millimetern blockiert der Stick mit Metallgehäuse weder horizontal noch vertikal gesteckt benachbarte USB-Ports. Zudem wiegt er nur 14 Gramm. Zum Lieferumfang gehören Nortons Internet Security 2010 sowie ein MP3-, ein Bildkomprimierungs- und ein Back-up-Programm. Der Preis ist mit 70 Euro fair.
**Info:** www.cnmemory.de

**LEISER TOP-PC FÜR SPIELER**
Mit dem neuen PCGH-HD5850-PC beweisen unsere Kollegen von der PC Games Hardware, dass ein schneller Spiele-PC angenehm leise sein kann. So ist der Komplettrechner dank Intels Vierkern-CPU Core i5-750, vier GByte RAM und einer Radeon HD 5850 enorm flott. Beim Spielen hört man ihn mit 1,2 Sone (gemessen aus einem Meter Abstand) kaum. Beim Surfen ist er mit nur 0,5 Sone sogar praktisch unhörbar leise. Wie üblich haben die PCGH-Redakteure die Komponenten ausgesucht; gebaut und angeboten wird der PCGH-HD5850-PC von www.alternate.de.
**Info:** www.pcgh.de/go/hd5850-pc

# Radeon HD 5000 Special

Von: Carsten Spille

AMDs Direct-X-11-Warenangebot ist komplett: Von 40 bis 600 Euro wartet in fast jedem Preisbereich eine attraktive Radeon auf Sie. Wir testen alle Neuankömmlinge.

Während Nvidias Direct-X-11-Architektur Fermi noch auf sich warten lässt, ist AMDs DX11-Familie mittlerweile vollzählig. Auf Cypress (HD 5800), Juniper (HD 5700) und Redwood (HD 5670) folgt Cedar. Daneben erschienen im Februar noch die HD 5550, die HD 5570 und die für Spieler interessante HD 5830. Verwirrt? PC Games klärt Sie auf.

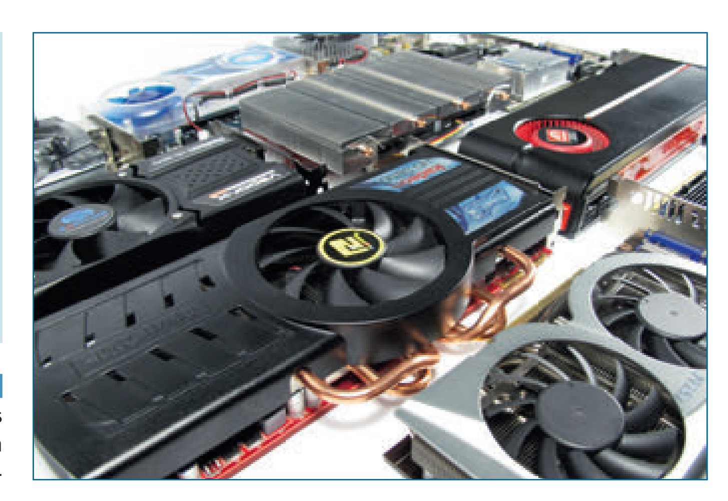
## ZUSAMMENFASSUNG: HD 5000

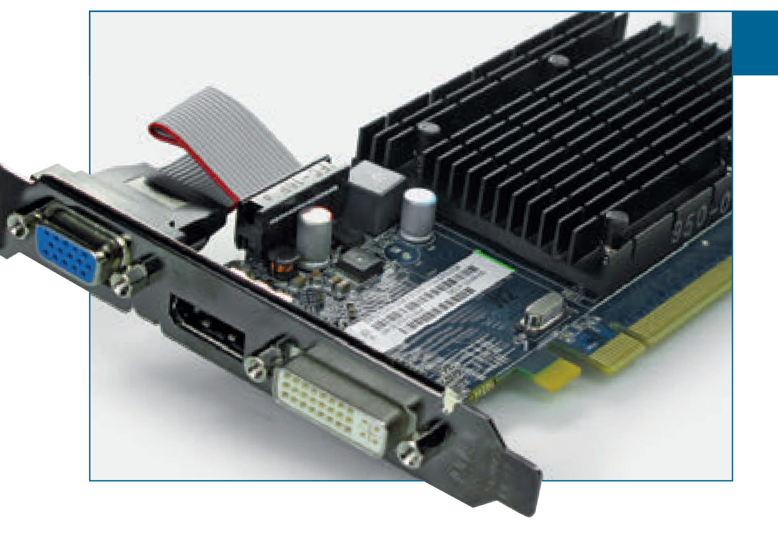
Die Evergreen-Familie (Codename der HD-5000-Chips) ist komplett – vorerst. Damit Sie den Überblick behalten, präsentieren wir Ihnen zuerst einmal eine Liste aller Mitglieder nach Leistung sortiert – in Klammern steht der Codename des verwendeten Grafikchips:

- Radeon HD 5450 (Cedar)
- Radeon HD 5550 (Redwood LE)
- Radeon HD 5570 (Redwood Pro)
- Radeon HD 5670 (Redwood XT)
- Radeon HD 5750 (Juniper LE)
- Radeon HD 5770 (Juniper XT)
- Radeon HD 5830 (Cypress LE)
- Radeon HD 5850 (Cypress LE)
- Radeon HD 5870 (Cypress XT)
- Radeon HD 5970 (2 x Cypress XT)

## QUO VADIS, HD 5000?

Nachdem nun alle Ati-Grafikchips planmäßig erschienen sind, widmen sich die Platinenpartner der Anpassung an die eigenen Ansprüche. Insbesondere die Radeon HD 5870 und 5850 erleben derzeit ein Revival in Form von zahlreichen neuen Designs: Asus, MSI, Sapphire, Powercolor & Co. entwarfen ihre eigenen Platinen und bestücken diese mit verschiedenen Kühlern. Bereits im März sollen weitere Neukompositionen erscheinen, unter anderem Sapphires HD 5850 mit Vapor-X-Kühler sowie die werkseitig auf 765/2.300 MHz übertaktete HD 5850 Toxic. ❑





## Radeon HD 5450

AMD stellt Einsteigergrafikkarten mit dem DX11-Grafikchip Cedar vor. Ein Schnäppchen für Spieler?

AMD komplettiert die HD-5000-Familie mit dem Codenamen Evergreen und bringt den Spar-Chip Cedar auf der HD 5450 zum Kampfpreis: Direct X 11 für unter 50 Euro. Doch überzeugt die als Einsteigerkarte positionierte Mini-Radeon auch im Spieleeinsatz oder ist sie „nur" ein Multimedia-Beschleuniger mit DX11-Aufkleber? Die Antwort gibt unser Test.

### CEDAR: EIN FÜNFTEL VON DER HÄLFTE VON DER HÄLFTE

Die Architektur aktueller AMD-Grafikchips innerhalb einer Familie fällt ziemlich regelmäßig und linear aus: Juniper ist ein halber Cypress, Redwood quasi ein halber Juniper – lediglich von Redwood (HD 5500/5600) zu Cedar (HD 5400) hinab ist der Sprung größer als eine (fast) glatte Halbierung. Lediglich 80 Shader- und acht Textureinheiten müssen der Pixelflut Herr werden, auf Wunsch auch nach den Anforderungen von Direct X 11. Das Verhältnis von arithmetisch-logischen Einheiten (ALU) zu Textureinheiten (TMU) wurde im Vergleich zu den anderen Evergreen-Chips von 1:20 auf 1:10 verringert. Die Eyefinity-Unterstützung fiel ebenfalls dem Sparzwang teilweise zum Opfer und wurde für den kleinsten Chip der Evergreen-Familie auf drei simultan angesteuerte Bildschirme zusammengestrichen. Das ist aber immer noch eine Anzeige mehr, als die Konkurrenz anzubieten hat. Ansonsten verfügt der Chip über dieselben Fähigkeiten wie die größeren Geschwister Redwood und Juniper – sogar 8x MSAA steht im Gegensatz zu den Einsteigerchips früherer Generationen auf der Featureliste. Angesichts der im Test erreichten Spieleleistung (siehe Tabelle links) handelt es sich hierbei jedoch eher um eine Option für ältere Spiele, die zum Beispiel keine höheren Auflösungen un-

## SPEZIFIKATIONEN UND BENCHMARKS

| Spezifikationen | Radeon HD 5450 (Cedar) | Radeon HD 4550 (RV710) | Radeon HD 4350 (RV710 LE) | Geforce G 210 (GT 218) |
|---|---|---|---|---|
| Fertigung, Transistoren | 40 nm, 292 Mio. | 55 nm, 242 Mio. | 55 nm, 242 Mio. | 40 nm, 260 Mio. |
| Direct X/Open GL Vers. | 11/3.2 | 10.1/3.2 | 10.1/3.2 | 10.1/3.2 |
| Takt (Grafikchip/Shader/ Videospeicher) | 650/650/800 Megahertz | 600/600/800 Megahertz | 600/600/500 Megahertz | 590/1.402/500 Megahertz |
| GFLOPS/Bandbreite | 104/12,8 GB/s | 96/12,8 GB/s | 96/8,0 GB/s | 44,5/8,0 GB/s |
| **Benchmarks*** | **Radeon HD 5450 (Cedar)** | **Radeon HD 4550 (RV710)** | **Radeon HD 4350 (RV710 LE)** | **Geforce G 210 (GT 218)** |
| CoD: MW2 „Gulag" | 24/33,5 Fps | 27/38,7 Fps | 22/31,7 Fps | 17/24,8 Fps |
| GTA 4 „Promenade" | 9/11,6 Fps | 9/11,9 Fps | 8/10,5 Fps | 11/12,5 Fps |
| Anno 1404 „Stadt 2" | 24/24,9 Fps | 26/27,5 Fps | 20/21,4 Fps | 19/20,9 Fps |

* 1.280 x 1.024, kein MSAA/anisotroper Filter, mittlere Details, minimale/durchschnittliche Fps

terstützen. Auch Eyefinity, das – je nach Herstellermodell – an der HD 5450 den Anschluss von bis zu drei Monitoren erlaubt, ist aus demselben Grund eher ein Kandidat für den produktiven Einsatz im Desktop- oder Videobetrieb: Die Rohleistung für solche Auflösungen im Spielebetrieb ist einfach nicht vorhanden.

### PERFORMANCE UND EINSCHÄTZUNG BEI SPIELEN

Unsere Spiele-Benchmarks führten wir in Anbetracht von Preis und Zielgruppe der Radeon HD 5450 bereits mit reduzierten Details durch. Wir stellten in den getesteten Titeln **GTA 4**, **Anno 1404** und **Call of Duty: Modern Warfare 2** jeweils die mittlere Detailstufe ein und verzichteten zusätzlich auf Kantenglättung sowie anisotrope Texturfilterung. Trotzdem erreicht die HD 5450 nicht in allen drei Testspielen flüssige Bildwiederholraten – das gilt vor allem für **GTA 4**. Sie fällt bei zwar höherem Takt, aber gleichzeitig geringerer Leistungsaufnahme sogar hinter die etwa gleich teure Radeon HD 4550 zurück. Die günstigere HD 4350 hält sie allerdings in Schach. Die Konkurrenz in Form der Geforce G 210 ist – bis auf die gerade einmal ein Bild pro Sekunde bessere Gesamtleistung in **GTA 4** – deutlich langsamer und kann in diesem Fall nicht mit Nvidias hauseigener Technik punkten, bei der Physikeffekte per Grafikchip berechnet werden (Nvidia Physx).

Die HD 5450 kann durch Ati-Stream-Unterstützung auch als Multimedia-Beschleuniger für schwache Prozessoren, beispielsweise zur Blu-ray-Wiedergabe, eingesetzt werden. ❑

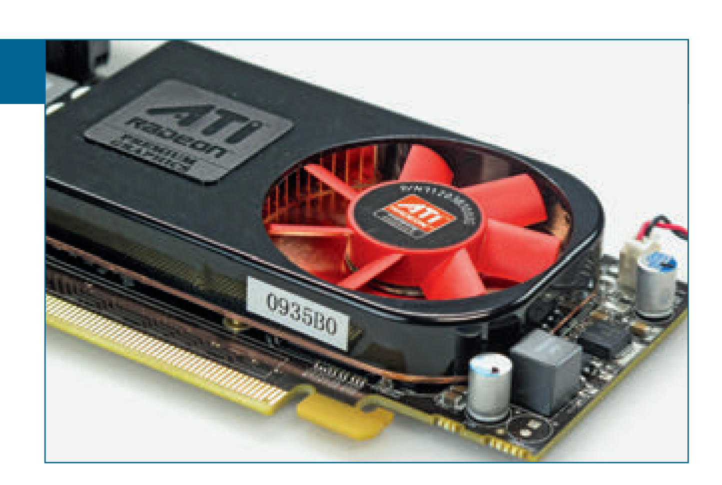
### FAZIT

**Radeon HD 5450**

Während die Karte – wie andere Modelle im selben Preisbereich auch – für mehr als ein kleines Spielchen zwischendurch nicht geeignet ist, macht AMD in anderen Gebieten alles richtig: Die HD 5450 ist passiv kühlbar, sehr genügsam in Sachen Leistungsaufnahme und verfügt über ein umfangreiches Feature-Set inklusive Direct X 11. Mit ihrem günstigen Preis ist die Karte eine interessante Aufrüstoption für PCs mit integrierter Grafik – aber selbst genügsame Spieler zahlen besser den Aufpreis für eine HD 5570 oder Geforce GT 240 (beide ca. 75 Euro).

# Radeon HD 5570

## Gelingt der HD 5570 der Spagat zwischen HTPC- und Spielerkarte? PC Games macht den Test.




HD 5570 – das ist der Name von AMDs zweitkleinster Direct-X-11-Grafikkarte. Diese soll im bereits dicht besetzten Feld der Grafikkarten um 60 Euro sowohl als HTPC-Karte als auch für Spieler eine interessante Kombination aus Fps-Leistung, Ausstattungsmerkmalen und Leistungsaufnahme bieten. Wir prüfen, ob die HD 5570 dieses Ziel erreicht.

### NAMENSCHAOS: HD 5570 ODER HD 5650?

Auch wenn die Bezeichnung „HD 5570" nach einer eigenständigen Produktreihe klingt, handelt es sich bei der neuen AMD-Karte lediglich um eine niedriger getaktete HD 5670 mit DDR3-Speicher – der AMD-Namensgebung folgend, hätte sie genauso gut HD 5650 heißen können. Allerdings weist die Karte mit „Redwood Pro"-Grafikchip im Referenzdesign sowohl eine wesentlich niedrigere Leistungsaufnahme als auch eine geringere Bauhöhe auf und erfüllt so als Low-Profile-Karte auch die gängigen Anforderungen an den HTPC-Einsatz. Dies unterstreichen auch die UVD-2.0-Blu-ray-Beschleunigung und der auf dem Referenzmodell eingesetzte HDMI-Anschluss (HDMI 1.3a). Über ihn kann die Karte auch Audioformate wie Dolby True-HD oder DTS-HD Master Audio durchreichen. Nicht dem HTPC-Anspruch gerecht wird der laute Lüfter des Referenzmodells. Hier müssen die Platinenpartner mit sinnvolleren Lösungen nachbessern.

### HD 5550 – WIRKLICH EIN SPEICHERKRÜPPEL?

Zwar nicht offiziell von AMD vorgestellt, aber kurz vor Redaktionsschluss bekannt geworden sind auch die Spezifikationen der HD 5550: Diese ist mit 320 und damit 80 Shader-ALUs weniger ausgestattet als die HD 5570. Auch die Textureinheiten wurden von 20 (HD HD 5570) auf 16 reduziert. Der Speicher allerdings wird weiterhin über eine 128-Bit-Schnittstelle angebunden. In der Regel kommt jedoch offenbar DDR2-Speicher mit 400 bis 500 MHz Taktrate zum Einsatz. Die Speicherbandbreite sinkt dadurch von ziemlich knappen 28,8 auf äußerst magere 12,8 Gigabyte pro Sekunde. Die wichtigsten technischen Details haben wir in der Tabelle rechts zusammengefasst. Zu beachten ist besonders im Vergleich zur HD 4670, aber auch zur Geforce GT 240, die wesentlich geringere Texturleistung; das schlägt sich auch in einigen unserer Benchmarks nieder, wo die HD 5570 nicht immer punkten kann.

### BENCHMARK-BEURTEILUNG

Neben den in der Tabelle abgedruckten Benchmarks haben wir auch Vergleiche ohne Kantenglättung und anisotropen Filter angestellt. Hier kann die HD 5570 in zwei Testspielen die 30-Fps-Marke in der populären 1.680er-Auflösung knapp erreichen beziehungsweise deutlich überbieten. In **Anno 1404** (DX10-Modus) schafft die HD 5570 28 Fps im Durchschnitt, in **Call of Duty: Modern Warfare 2**, einem beliebten Direct-X-9-Shooter, bereits rund 44 Fps – hier bleiben auch die wichtigen Minimum-Fps über der 30er-Marke. Eine HD 5670 erreicht etwa ein Drittel mehr Fps, eine Radeon HD 5750 für etwa 100 Euro ist ungefähr doppelt so schnell wie der Redwood-LE auf der 5570. Eine Geforce GT 240 mit GDDR5-RAM erzielt in unseren Tests ungefähr 25 Prozent mehr Fps als die HD 5570 und beherrscht Physx sowie Direct Compute 4.1, nicht jedoch DX11 mit Direct Compute 5.0. ❑

### SPEZIFIKATIONEN UND BENCHMARKS

| Spezifikationen | HD 5570 (Redwood Pro) | HD 5670 (Redwood XT) | HD 4670 (RV 730) | Palit Geforce GT 240 (G 215) |
|---|---|---|---|---|
| Direct X/Open GL Vers. | 11/3.2 | 11/3.2 | 10.1/3.2 | 10.1/3.2 |
| Takt (Grafikchip/Shader/Videospeicher) | 650/650/900 Megahertz | 775/775/2.000 Megahertz | 750/750/1.000 Megahertz | 550/1.340/1.700 Megahertz |
| GFLOPS/Bandbreite | 520/28,8 GB/s | 620/64 GB/s | 480/28,8 GB/s | 257/54,4 GB/s |
| **Benchmarks*** | **HD 5570 (Redwood Pro)** | **HD 5670 (Redwood XT)** | **HD 4670 (RV 730)** | **Palit Geforce GT 240 (G 215)** |
| CoD: MW2 „Gulag" | 21/29,9 Fps | 30/41,3 Fps | 23/32,6 Fps | 28/39,4 Fps |
| GTA 4 „Promenade" | 14/18,8 Fps | 21/24,7 Fps | 17/21,5 Fps | 22/26,0 Fps |
| Anno 1404 „Stadt 2" | 16/17,4 Fps | 21/23,0 Fps | 16/18,1 Fps | 19/22,9 Fps |
| Unigine Heaven (DX11) | 7,8 Fps | 10,2 Fps | – | – |

* 1.680 x 1.050, 4x MSAA (außer GTA 4)/16:1 anisotroper Filter, maximale Details, minimale/durchschnittliche Fps

### FAZIT

**Radeon HD 5570**

Im Gegensatz zur HD 5450 ist mit der zweitkleinsten DX11-Karte durchaus das eine oder andere Spielchen möglich – bei mittlerer bis hoher Detailstufe. Darüber hinaus überzeugt die Karte mit einer geringen Leistungsaufnahme, guter Blu-ray-Unterstützung und natürlich Direct-X-11-Support. Zumindest AMDs Referenzmodell ist allerdings unnötig laut gekühlt, was das gute Bild trübt. Ambitioniertere Spielernaturen sind trotz guter Leistung der HD 5570 besser mit einer Karte im Bereich der 5670 oder 5750 bedient.




# Radeon HD 5830

## Hat AMD den neuen DX11-Preis-Leistungs-Knaller für Spieler am Start?

Laut aktuellen Aussagen Nvidias ist mit der Veröffentlichung des ersten DX11-Chips nicht vor Ende März oder Anfang April zu rechnen. So lange bleibt AMD in Sachen DX11 noch konkurrenzlos. Allerdings klafft zwischen der Radeon HD 5850 und der Radeon HD 5770 nicht nur hinsichtlich der Spieleleistung eine große Lücke. Auch der Preisunterschied bei den lieferbaren Karten ist drastisch – und eröffnet Spielern mit einem Budget um 230 Euro die Qual der Wahl zwischen maximaler Gesamtleistung und aktuellem Funktionsumfang inklusive sparsamen Leerlauf-Betriebs. Hier soll die vierte Karte auf Basis des Cypress-Chips zuschlagen und eine für Spieler hochinteressante Grafikkarte zu einem bezahlbaren Preis werden. Erreicht AMD das selbst gesteckte Ziel? Diese Frage beantwortet der folgende ausführliche Test.

### CYPRESS LE – „KASTRIERTER" CHIP?

Wie die restlichen HD-5800- und 5900-Desktop-Karten basiert auch die HD 5830 auf einem Grafikchip der Cypress-Reihe. Bei diesem wurden allerdings Shader- und Textureinheiten deaktiviert, sodass der HD 5830 – als kleinstes Modell der Reihe auch „Cypress LE" betitelt – nur noch 1.120 aktive Shader- und 56 Texturrecheneinheiten (TMUs) bleiben. Einschneidender war jedoch die Reduktion der Rasterendstufen (ROBs) von 32 auf 16 Einheiten. Damit liegt der maximale Pixeldurchsatz lediglich auf einem Niveau unterhalb von HD 5770 und HD 4890. In den meisten Spielen ist das nicht entscheidend, kann aber in speziellen Situationen die Gesamtleistung deutlich beeinträchtigen. Der Videospeicher besteht in der Regel aus 1.024 Megabyte GDDR5-RAM und ist mit 256 parallelen Leitungen an den Grafikchip angebunden. In dieser Hinsicht besteht also kein Nachteil gegenüber der HD 5850. Insgesamt klingt das Gesamtpaket der HD 5830 vielversprechend und dürfte – je nach Hersteller – im Bereich von knapp über 200 Euro angesiedelt sein.

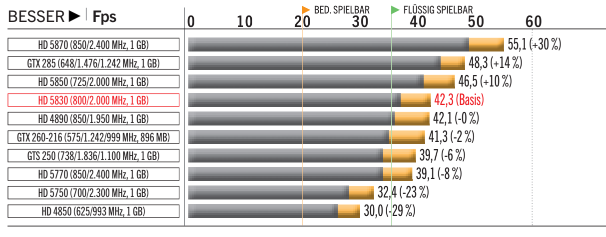
### HD 5830 – FREIWILD

Die HD 5830 wird es nicht in einem Referenzdesign geben. AMD verkauft seinen Platinenpartnern wie Asus, HIS, MSI, Powercolor oder Sapphire lediglich die Grafikchips. Jeder Hersteller ist somit in der Lage, individuelle Karten zu konstruieren, die sich möglicherweise stark voneinander unterscheiden. Nicht nur Kühler und Platinenlänge, auch die Taktraten können AMDs Boardpartner variieren. Die beiden uns zur Verfügung gestellten Vorabbilder (siehe Aufmacher), die HD-5830-Karten von HIS und Sapphire zeigen, lassen aber auf recht lange Platinen schließen. Auch

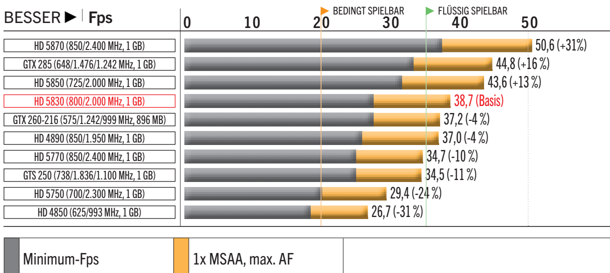
## LEISTUNG ACTION: GRAND THEFT AUTO 4

1.680 x 1.050, maximale Details, 50 % Sichtweite, Spielstand „Promenade" (Fraps)




1.920 x 1.200, max. Details, 50 % Sichtweite, Spielstand „Promenade" (Fraps)




Minimum-Fps | 1x MSAA, max. AF

**System:** Core i7-860 4,0 GHz (SMT an/TM aus), 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600 (9-9-9-24); Windows 7 x64; Catalyst 8.703 RC2 (AI default), Geforce 196.34 Beta (Qualität) **Bemerkungen:** In **GTA 4** kann sich die HD 5830 sehr gut präsentieren. Im Schnitt liegt die HD 5850 12 Prozent in Front und die HD 5770 9 Prozent zurück.

## RADEON HD 5000: THEORETISCHE SPEZIFIKATIONEN DER EVERGREEN-FAMILIE

| AMD/Ati Radeon ... | HD 5970 | HD 5870 | HD 5850 | HD 5830 | HD 5770 | HD 5750 | HD 5670 | HD 5570 | HD 5550 | HD 5450 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Codename/Anzahl Grafikchips | Hemlock/2 | Cypress XT/1 | Cypress Pro/1 | Cypress LE/1 | Juniper XT/1 | Juniper Pro/1 | Redwood XT/1 | Redwood Pro/1 | Redwood LE/1 | Cedar/1 |
| Ca.-Preis bei Redaktionsschluss | € 620,- | € 360,- | € 280,- | € 230,- | € 130,- | € 110,- | € 70,-/80,- | € 60,-/70,- | € 50,- | € 40,- |
| Direct-X-/Shader-Version | 11/5.0 | | | | | | | | | |
| Transistoren Grafikchip (Mio.) | 2 x 2.150 | 2.150 | 2.150 | 2.150 | 1.040 | 1.040 | 627 | 627 | 627 | 292 |
| Takt Grafikchip (Megahertz) | 725 | 850 | 725 | 800 | 850 | 700 | 775 | 650 | 550 | 650 |
| Takt Videospeicher (Megahertz) | 2.000 | 2.400 | 2.000 | 2.000 | 2.400 | 2.300 | 2.000 | 900 | 500 | 500-800 |
| Shader-/Textureinheiten | 2 x 1.600/ 2 x 80 | 1.600/ 80 | 1.440/ 72 | 1.120/ 56 | 800/ 40 | 720/ 36 | 400/ 20 | 400/ 20 | 320/ 16 | 80/ 8 |
| Speicheranbindung (Bit) | 2 x 256 | 256 | 256 | 256 | 128 | 128 | 128 | 128 | 128 | 64 |
| Übliche Speichermenge & -typ | 2 x 1,0 GB/ GDDR5 | 1,0 GB/ GDDR5 | 1,0 GB/ GDDR5 | 1,0 GB/ GDDR5 | 0,5 - 1,0 GB/ GDDR5 | 0,5 - 1,0 GB/ GDDR5 | 0,5 - 1,0 GB/ GDDR5 | 0,5 - 1,0 GB/ DDR3 | 0,5 GB/ DDR2 | 0,5 GB/ DDR3 o. DDR2 |
| PCI-E.-Stromanschluss (Netzteil) | 1 x 8-polig & 1 x 6-polig | 2 x 6-polig | 2 x 6-polig | 2 x 6-polig | 1 x 6-polig | 1 x 6-polig | – | – | – | – |
| Leistungsaufnahme Leerlauf (Watt) | 42 | 27 | 27 | 25 | 18 | 16 | 14 | 9,7 | k. A. | 6,4 |
| Leistungsaufnahme 3D-Last (Watt) | 294 | 188 | 170 | 175 | 108 | 86 | 71 | 42,7 | k. A. | 19,1 |

mehr als einen sechspoligen PCI-Express-Stromanschluss werden wohl alle Serienkarten aufweisen, da die AMD-Angaben zur geplanten maximalen Leistungsaufnahme unter Last (TDP = Thermal Design Power) bei 175 Watt liegen und somit mehr als die jeweils 75 Watt aus dem PCI-E-Steckplatz und einem -Stromanschluss nötig sind. Weitere technische Details finden Sie in der Tabelle auf der vorherigen Seite unten.

## LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME DER HD 5830

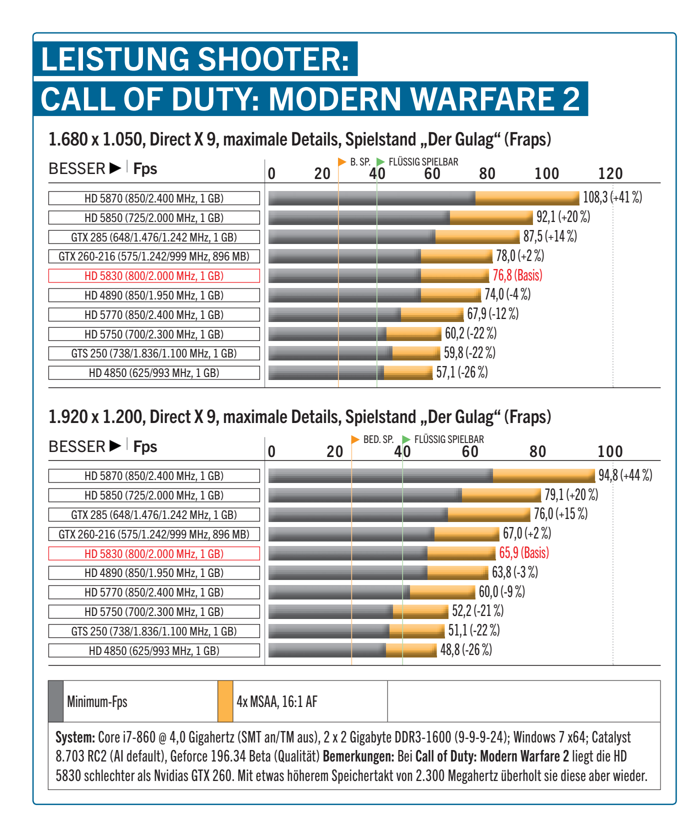
Unser Testlabor erreichte eine von AMD gestellte Karte, die der Radeon HD 5870 zum Verwechseln ähnelt. Da diese Karte aber wie oben beschrieben nicht repräsentativ für die Serienmodelle sein wird, verzichten wir in diesem Falle auf Messungen zu Leistungsaufnahme und Lautstärke. Während die Leerlauf-TDP bei 25 Watt liegt und somit etwas niedriger ausfällt als die der größeren HD-5800-Karten, gibt AMD für die Leistungsaufnahme unter Last bis zu 175 Watt an, das wären nur fünf Watt mehr als bei der HD 5850. AMDs Begründung: Die Karte läuft mit 800 anstatt 725 Megahertz. Die (nicht repräsentative!) Lautheit während des Testbetriebs war subjektiv deutlich niedriger als bei einer gleichartig gekühlten Radeon HD 5870.

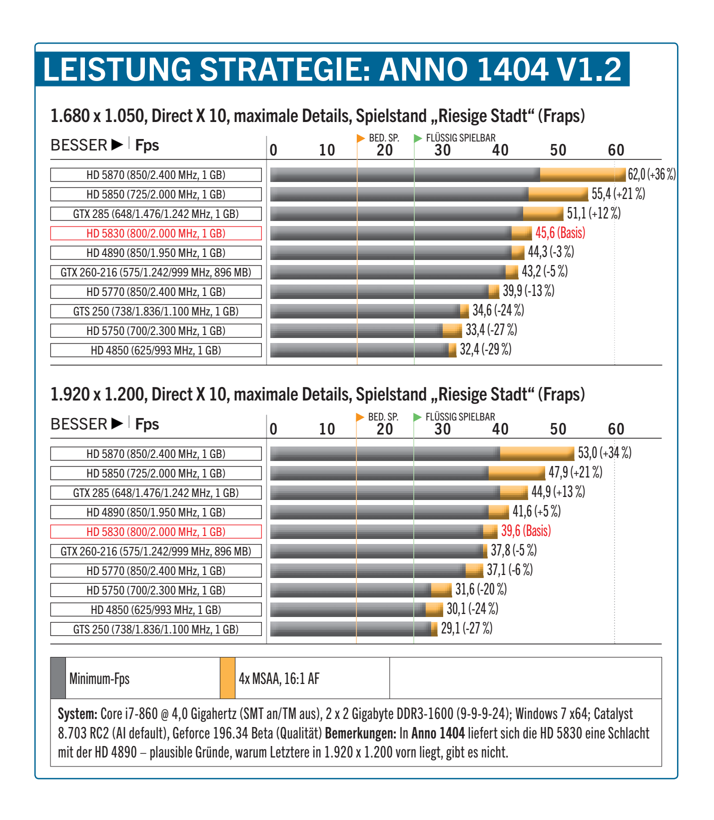
## PERFORMANCE-BETRACHTUNG

AMDs offizielle Angaben zu den Taktraten lauten 800 Megahertz für den Grafikchip und 2.000 Megahertz (Taktrate der Datenleitungen) für den Videospeicher. Diese können von den Herstellern allerdings abweichend gehandhabt werden, sodass vermutlich einige übertaktete Modelle der HD 5830 in den nächsten Wochen in den Handel kommen. Entsprechend erreichte uns sogar das von AMD zugesandte Modell mit einer originalen Speichertaktrate von 2.300 Megahertz. Bis Redaktionsschluss ließ sich nicht zweifelsfrei klären, welcher der beiden Werte nun die Referenz und welcher den Fehler darstellt. Während die Radeon HD 5830 in zweien unserer Benchmarks im Betrieb mit 2.000 MHz Speichertakt keine nennenswerten Unterschiede zur höheren Taktung zeigte, verhalf diese der HD 5830 in **Call of Duty: Modern Warfare 2** zu genau den zusätzlichen Bildern pro Sekunde, die nötig gewesen wären, um sich in diesem Benchmark vor der Geforce GTX 260 zu platzieren. Mit den geplanten 2.000 Megahertz GDDR5-Takt muss sie die Geforce in diesem Benchmark jedoch ziehen lassen und sich mit dem Platz vor der HD 4890 begnügen. In **Anno 1404** jedoch kann sie sich vor die Geforce setzen, wird dafür aber von der nominell schwächeren HD 4890 knapp geschlagen. Ob dies ein noch zu behebendes Treiberproblem ist, war bis Redaktionsschluss nicht zu klären. Bei der Leistungsmessung mit **GTA 4** setzen sich sowohl die HD 5830 als auch die HD 4890 vor die Geforce GTX 260. Gegenüber der günstigeren HD 5770 fällt der Vorsprung der HD 5830 in unseren Benchmarks mit durchschnittlich rund 10 Prozent recht gering aus, die teurere HD 5850 kann sich dagegen um etwa 18 Prozent von der 5830 absetzen. Diese Einteilung wirkt sinnvoll, da AMD sicherlich nicht riskieren will, durch werkseitige oder von Anwendern durchgeführte Übertaktungen die Verkäufe der aktuell nur rund 30 Euro teureren HD 5850 zu gefährden.

## EMPFEHLUNG: HD 5830

Sachlich betrachtet, ist der Abstand der HD 5830 zur HD 5770 in unseren Spiele-Benchmarks nicht allzu groß, kann aber noch ansteigen, sobald mehr Speicherbandbreite gefragt ist, zum Beispiel mit achtfacher Kantenglättung. Gegenüber der HD 5850 muss sich der Preis mit dem Wettbewerb der einzelnen Hersteller noch einpendeln; eine Differenz von etwa 50 Euro oder rund 18 Prozent Ersparnis ist zurzeit noch zu gering. Bei der momentanen Marktlage noch viele gute Gründe für eine Geforce GTX zu finden, fällt schwer. AMD hat in fast allen Bereichen die Nase vorn und bietet neben überzeugender Spieleleistung unter Direct X 11, einem genügsamen Leerlauf-Modus und der Eyefinity-Option auf mehr als zwei Monitoren auch gute Bildqualität via Supersampling-Antialiasing. Lediglich bei der anisotropen Filterung kann Nvidia derzeit noch mit einer höheren Qualität als die aktuellen Radeon-Modelle punkten und über Nvidias Grafikchip-Computing-Schnittstelle Cuda haben nicht nur die Fans der per Grafikchip beschleunigten Physik (Physx) die Möglichkeit, für allgemeine Berechnungen auf den Grafikprozessor zuzugreifen. ❑



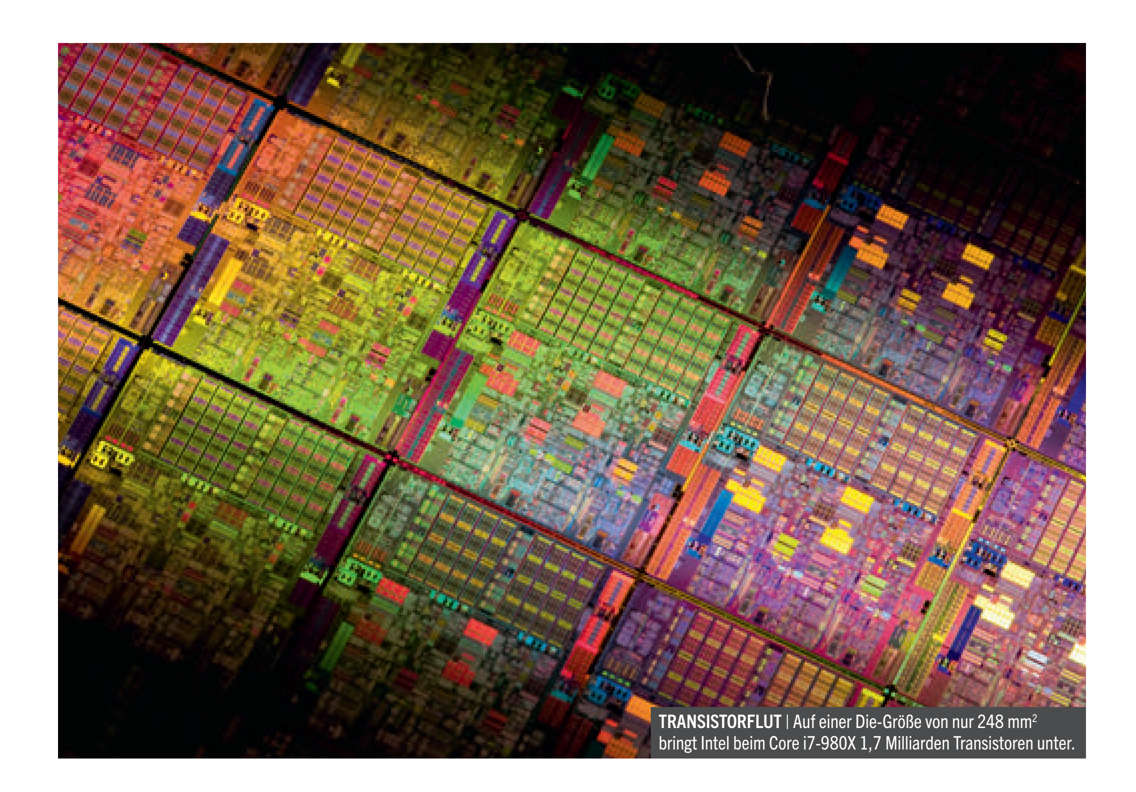

## FAZIT

**Radeon HD 5830**

Für einen absoluten Preis-Leistungs-Knaller ist die Radeon HD 5830 mit einem noch vor Verkaufsstart angepeilten Preis von rund 230 Euro noch zu teuer. Sinkt der Preis erst einmal und steht dann eine „1" an erster Stelle, gäbe es zurzeit kaum einen Grund für preisbewusste Spieler, nicht zuzuschlagen: Das Gesamtpaket für das Spielen am PC und mehr stimmt. Einzige Einschränkung: Bislang können wir leider noch keine Aussage zu Lautheit, Energiebedarf und eventuellem Spulenfiepen der mit Sicherheit kostenoptimierten Hersteller-Designs machen.

**Von:** Christian Gögelein/
Marc Sauter

Intel präsentiert den ersten Sechskernprozessor, der sich auch an Spieler richtet. Was bringt der teure Chip?



**TRANSISTORFLUT** | Auf einer Die-Größe von nur 248 mm² bringt Intel beim Core i7-980X 1,7 Milliarden Transistoren unter.

# Der Intel Gulftown-Prozessor im Test

Lang hat es gedauert, bis Intel Desktop-Rechner und damit auch die spielenden Anwender mit einem Sechskern-Prozessor versorgt hat. Für Server und Workstations ist mit Dunnington bereits seit September 2008 ein entsprechender Chip verfügbar, in Spiele-PCs war bislang ein Nehalem-Chip mit vier Kernen und acht Threads das Maß aller Dinge. Nun legt Intel die Latte höher und bietet mit dem neuen Gulftown sechs Kerne und zwölf Threads.

## NOCH EIN EINZELGÄNGER

Entgegen früheren Produktstarts hat Intel bei Markteinführung des Gulftown nur ein einziges Modell im Programm: den Core i7-980X. Er reiht sich damit nicht nur hinsichtlich der Modellnummer, sondern auch bezüglich des Preises ganz vorne in der i7-Reihe ein: Knapp 1.000 US-Dollar sind für den Prozessor fällig, in Deutschland erwarten wir Preise ab 900 Euro. Im Gegensatz zu älteren Gerüchte wird Gulftown nun also nicht als Core i9 vermarktet, sondern bleibt ein Mitglied der i7-Familie.

## GULFTOWN IM DETAIL: CACHE

Das von uns getestete Modell, der Core i7-980X, taktet mit 3,33 Gigahertz, ist nominell also genauso schnell wie das bisherige Topmodell Core i7-975. Gulftown besitzt jedoch zwei Kerne mehr (sechs statt vier) und verfügt über 12 Megabyte L3-Zwischenspeicher (Cache) – Nehalem-Prozessoren kommen auf maximal 8 Megabyte. Der L3-Cache wird wie bisher von allen Kernen gemeinsam genutzt. Als L2-Cache stehen jedem Kern 256 Kilobyte zur Verfügung, der L1-Cache ist 64 Kilobyte groß (je 32 Kilobyte für Daten und Instruktionen).

## TRANSISTOREN UND GRÖSSE

Durch den zusätzlichen Cache kommt der Gulftown auf 1,17 Milliarden Transistoren, während Bloomfield-Prozessoren (Sockel 1366) mit „nur" 731 Millionen Transistoren ausgestattet sind. Lynnfield-Prozessoren (Sockel 1156) dagegen verfügen über 774 Millionen Transistoren, was an dem zusätzlichen On-Chip-PCI-Express-Controller liegt. Die Die-Größe ist mit 248 mm² moderat geblieben, was dem feineren 32-Nanometer-Prozess zu verdanken ist. Bloomfield kommt hier auf 263 mm², während Lynnfield-Modelle 296 mm² Die-Fläche besitzen.

## HYPER-THREADING UND TURBOMODUS

Natürlich beherrscht auch der Core i7-980X Hyper-Threading und kommt damit auf zwölf Einträge im Task-Manager – so viel wie kein anderer Desktop-Prozessor zurzeit. Der Multiplikator des 980X ist offen, wie von den Modellen der Extreme-Edition gewohnt. Im Turbomodus kann der i7-980X zwei Multiplikatorstufen zulegen und erreicht dann 3,6 Gigahertz (27 x 133 Megahertz Referenztakt BCLK), wenn nur ein Kern ausgelastet ist. Sind mehrere Kerne aktiv, kann der Gulftown noch eine einzelne Multiplikatorstufe zulegen und kommt dann auf 3,46 Gigahertz. Wie viele Kerne genau ausgelastet sein dürfen, lässt Intel jedoch offen.

## LEISTUNGSAUFNAHME UND SPEICHER-INTERFACE

Die thermische Verlustleistung (TDP) des Core i7-980X liegt mit 130 Watt exakt auf dem Niveau des i7-975. Intel hat es folglich geschafft, die zwei zusätzlichen Kerne und den um 50 Prozent größeren Cache durch den kleineren Herstellungsprozess gut zu kompensieren. Wie gewohnt setzt auch der Core i7-980X auf bis zu drei Speicherriegel in einem Kanal (Triple-Channel). Offiziell darf dabei wie bisher nur maximal DDR3-1066-Speicher verwendet werden. In der Regel ist es aber kein Problem, DDR-1333 oder DDR3-1600 einzusetzen. Fast alle aktuellen Hauptplatinen bieten diese Option an.

## KOMPATIBILITÄT UND KÜHLER

Gulftown-Prozessoren lassen sich auf jedes Mainboard mit X58-Chipsatz und Sockel 1366 einsetzen. Voraussetzung ist allerdings ein BIOS-Update. Bis zum offiziellen Start hatten die meisten Hauptplatinen-Hersteller entsprechende Updates bereitgestellt, sodass eine etwaige Aufrüstung auch auf „älteren" Platinen klappen sollte. Für den Gulftown hat Intel außerdem einen komplett neuen Boxed-Kühler entwickelt – es handelt sich dabei um ein deutlich leistungsfähigeres Modell als bei den Nehalem-Prozessoren. So ist mit dem Turmkühler sogar eine dezente Übertaktung ohne Spannungserhöhung möglich. Dreht man allerdings auch an der Spannungsschraube, wird der Kühler wegen der erhöhten Drehzahl recht laut. Trotzdem bleibt zu hoffen, dass der Neue bald auch Einzug in die Produktlinien unterhalb der 1.000-Euro-Marke hält.

## LEISTUNG IN ANWENDUNGEN

Nahezu alle halbwegs aktuellen Anwendungen sind massiv parallelisiert. Vor allem rechenintensive Bereiche wie Video-Rendering, 3D-Modelling oder Bildbearbeitung

sind entsprechend multithreaded programmiert und skalieren daher in der Regel nahezu linear mit zusätzlichen Kernen. In der Praxis bedeutet dies eine spürbar reduzierte Zeitspanne bei prozessorlimitierten Vorgängen wie dem Umwandeln eines Videos in ein anderes Format. Die beiden Benchmarks rechts veranschaulichen, dass die im Vergleich zu einem Core i-975 XE um 50 Prozent gesteigerte Kernanzahl und der im gleichen Verhältnis größer gewordene Cache den Core i7-980X weit nach vorne katapultieren. So ist die Extreme Edition der erste Prozessor, der den PND-Bench unter 10 Sekunden bewältigt und im Cinebench R10 mehr als 28.000 Punkte erzielt. In Sachen Video-Wandeln dominiert der Gulftown-Prozessor also deutlich.

## GULFTOWN IN DER PRAXIS

Ein Beispiel aus dem Alltag: Sie besitzen ein Net- oder Notebook ohne DVD-Laufwerk und möchten auf einer Zugfahrt einen Film aus Ihrer privaten DVD-Sammlung anschauen. Hierzu müssen Sie die Daten auf die Festplatte eines mit einem Laufwerk ausgestatteten PCs übertragen und anschließend beispielsweise in eine Avi-Datei umwandeln. Je flotter der Prozessor, desto kürzer ist logischerweise der Zeitaufwand: Mit einem i7-980X ist eine DVD weitaus schneller gewandelt als mit einem übertakteten Quadcore.

Ein weiteres Beispiel: Der Video-PC der Kollegen von der PC Games Hardware nutzte einst einen übertakteten Core 2 Quad Q9550, seit geraumer Zeit werkelt darin ein Core i7-975 XE. Dieser beschleunigt das Arbeiten und Rendern von Videos ungemein – vorausgesetzt, ein (SSD-)RAID-Verbund stellt die Daten flott genug zur Verfügung.

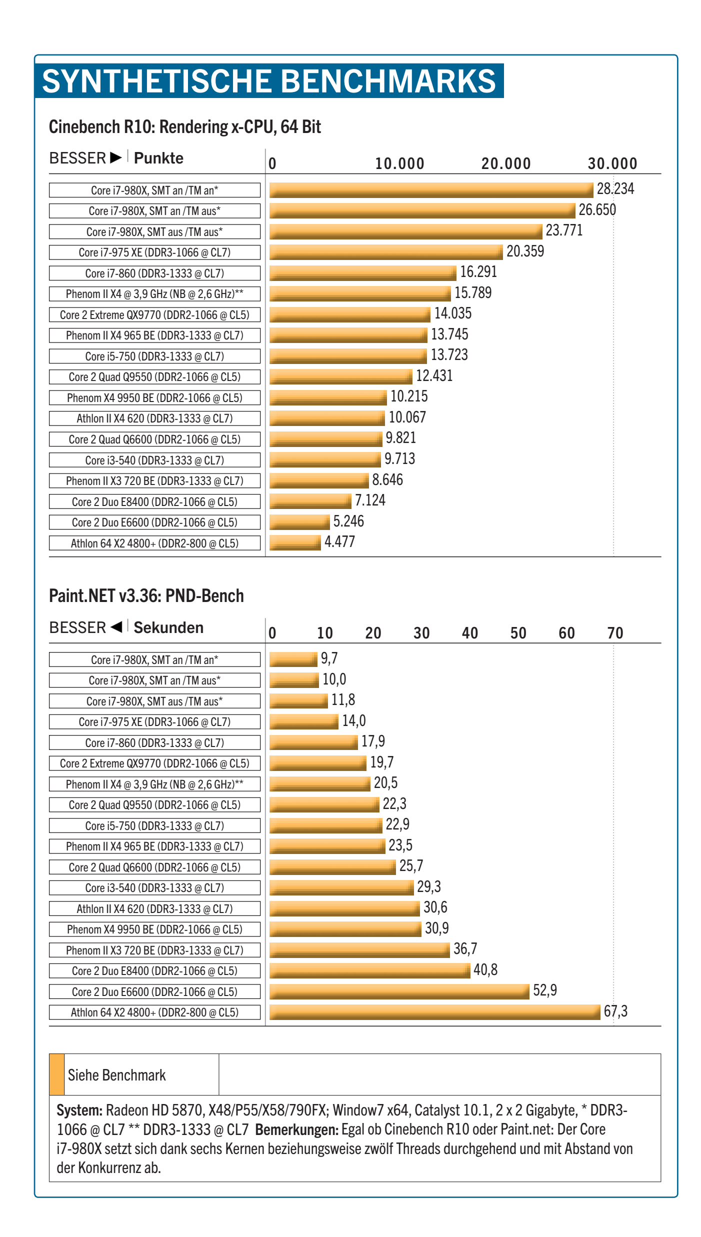
Wie Sie sehen, ist ein Hexacore-Prozessor im entsprechenden Umfeld eine Möglichkeit, die Leistung drastisch zu steigern. Allerdings lohnt sich eine solche CPU selbstverständlich nur dann, wenn Sie auf Anwendungen setzen, die von einem Sechskerner profitieren, und Sie auf die Zeitersparnis zwingend angewiesen sind.

## GULFTOWN IM SPIELE-EINSATZ

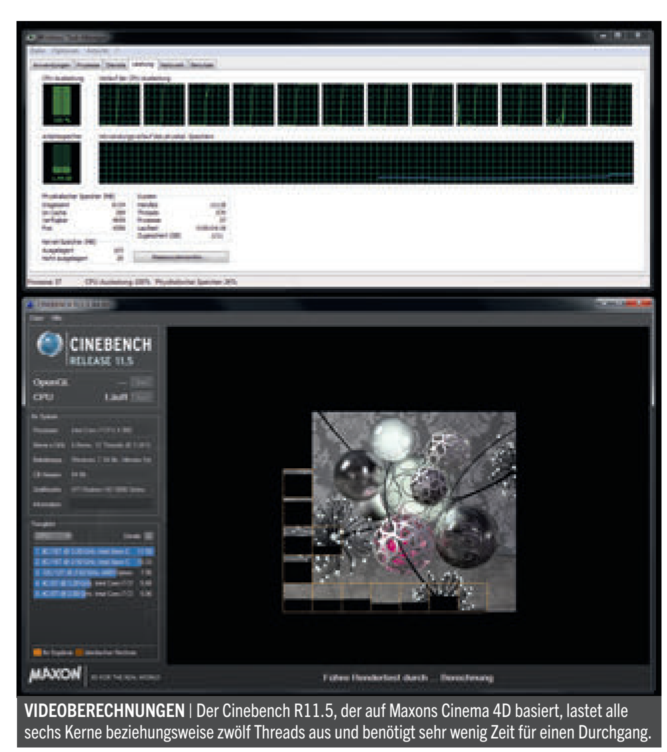
Intel selbst nennt als Vorzeigetitel für den Gulftown das Spiel **Napoleon: Total War**. Nach Angaben des Chip-Herstellers sollen die zusätzlichen Kerne für bessere Animationen und eine höhere Sichtweite sorgen. Bei Ubisofts kommendem Echtzeit-Strategiespiel **R.U.S.E.** wirbt Intel ebenfalls mit zusätzlichen Animationen. So werden Pferde und Kühe animiert, wenn ein Gulftown im Rechner steckt. Insgesamt spricht Intel von bis zu 49 Prozent mehr Performance bei der Spielphysik und der Berechnung der künstlichen Intelligenz – dieser Wert ergibt sich allerdings aus dem Prozessortest des Synthetik-Benchmarks 3D Mark Vantage. In der Spielepraxis sieht das dann doch etwas anders aus (siehe Benchmarks nächste Seite). Weder bei **Napoleon: Total War** noch bei **R.U.S.E.** messen wir einen Performance-Vorteil für den Sechskern-Chip. Dasselbe gilt für die Titel **Anno 1404** und **Dragon Age: Origins**, bei denen Intels Core i7-980X trotz zweier weiterer Kerne nicht schneller war als der Core i7-975 XE oder, wie im Falle von **Anno 1404**, als ein auf 3,9 Gigahertz hochgetakteter Phenom II X4 955 BE. Bei **GTA 4** und **Resident Evil 5** dagegen führen die sechs Kerne des Core i7-980 XE auf jeden Fall zu einer Verbesserung der Gesamtleistung – die sich allerdings in Grenzen hält.

## PREISE UND FAZIT

Mit fast 1.000 US-Dollar wird der Core i7-980X für die meisten Spieler unerschwinglich bleiben, auch wenn der Euro-Preis aufgrund des momentanen Wechselkurses etwas niedriger ausfallen dürfte. Einige Händler listeten den Prozessor zum Start für knapp 900 Euro. Da der Chip einige Monate lang das einzige Gulftown-Modell am Markt bleibt, wird er wohl nicht mehr als der Vorreiter einer neuen Prozessorgeneration mit mehr als vier Kernen sein. Bis Spiele tatsächlich von den Kernen Nummer 5 und 6 profitieren, dürfte es mindestens noch ein Jahr dauern. Die Situation erinnert stark an die ersten Vierkern-Modelle, die rasch auf die Zweikern-Prozessoren folgten: Auch damals konnte kaum jemand einen wirklichen Vorteil durch die Vierkerner ausmachen – doch schon zwei Jahre später brachten diese deutliche Leistungsvorteile, teils sogar bei niedrigerem Takt. Für professionelle Anwender, die zum Beispiel enorme Datenmengen rendern oder Videos konvertieren müssen, zahlt sich die Zeitersparnis eines Gulftown unter Umständen heute schon aus. ❑

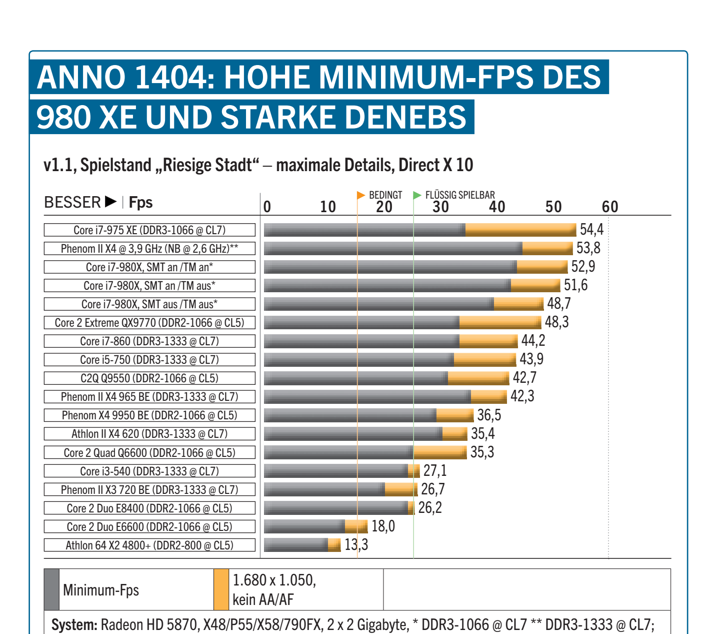



**System:** Radeon HD 5870, X48/P55/X58/790FX; Window7 x64, Catalyst 10.1, 2 x 2 Gigabyte, * DDR3-1066 @ CL7 ** DDR3-1333 @ CL7 **Bemerkungen:** Egal ob Cinebench R10 oder Paint.net: Der Core i7-980X setzt sich dank sechs Kernen beziehungsweise zwölf Threads durchgehend und mit Abstand von der Konkurrenz ab.



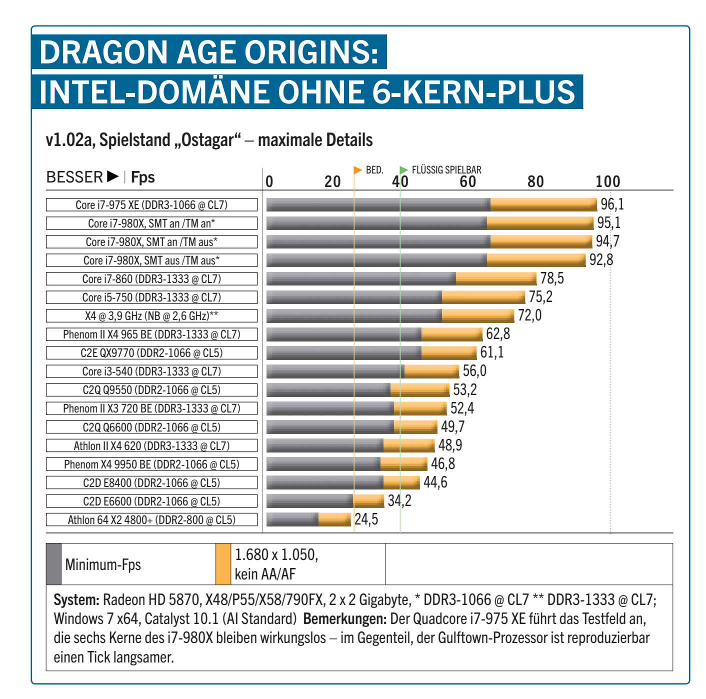

**VIDEOBERECHNUNGEN** | Der Cinebench R11.5, der auf Maxons Cinema 4D basiert, lastet alle sechs Kerne beziehungsweise zwölf Threads aus und benötigt sehr wenig Zeit für einen Durchgang.

## ANNO 1404: HOHE MINIMUM-FPS DES 980 XE UND STARKE DENEBS



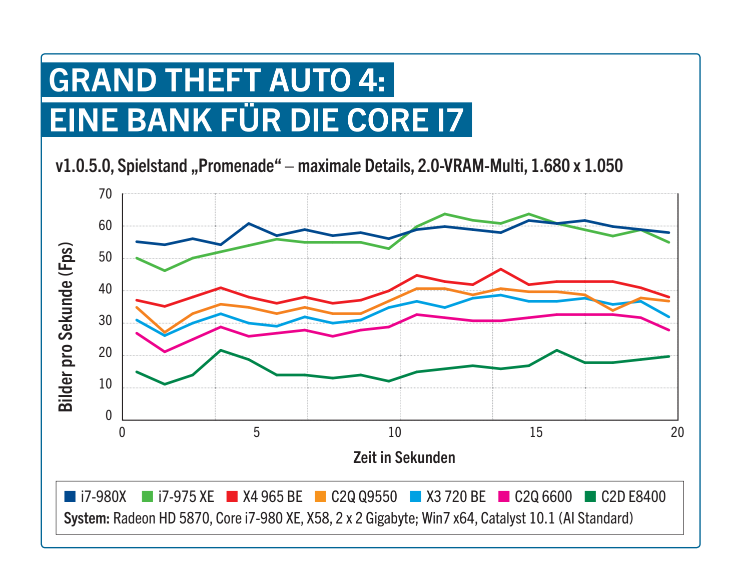

**System:** Radeon HD 5870, X48/P55/X58/790FX, 2 x 2 Gigabyte, * DDR3-1066 @ CL7 ** DDR3-1333 @ CL7; Windows 7 x64, Catalyst 10.1 (AI Standard) **Bemerkungen:** Der i7-980X liegt im Mittel leicht hinter dem i7-975 XE, die minimale Framerate ist aber auf dem Niveau des übertakteten Phenom II X4 – und damit deutlich höher als die des i7-975 XE.

## DRAGON AGE ORIGINS: INTEL-DOMÄNE OHNE 6-KERN-PLUS



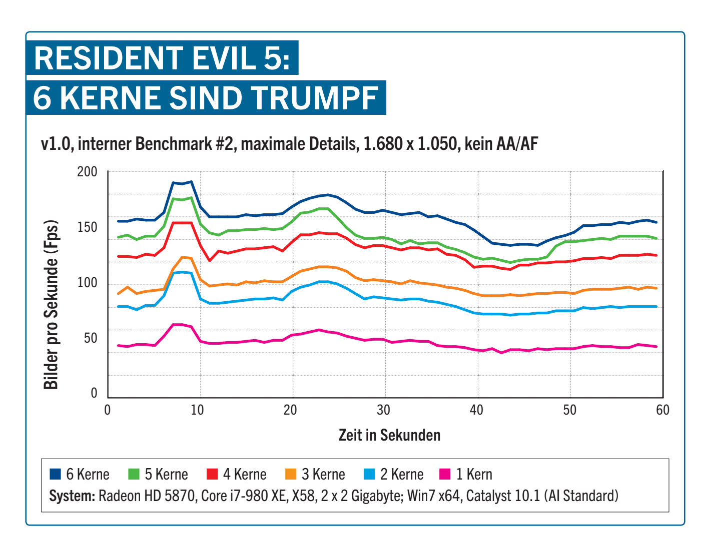

**System:** Radeon HD 5870, X48/P55/X58/790FX, 2 x 2 Gigabyte, * DDR3-1066 @ CL7 ** DDR3-1333 @ CL7; Windows 7 x64, Catalyst 10.1 (AI Standard) **Bemerkungen:** Der Quadcore i7-975 XE führt das Testfeld an, die sechs Kerne des i7-980X bleiben wirkungslos – im Gegenteil, der Gulftown-Prozessor ist reproduzierbar einen Tick langsamer.

## GRAND THEFT AUTO 4: EINE BANK FÜR DIE CORE I7



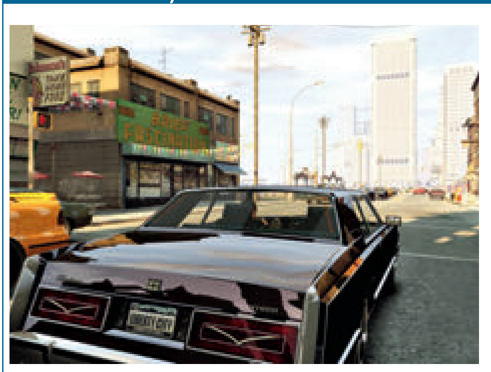

**System:** Radeon HD 5870, Core i7-980 XE, X58, 2 x 2 Gigabyte; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI Standard)

## RESIDENT EVIL 5: 6 KERNE SIND TRUMPF




**System:** Radeon HD 5870, Core i7-980 XE, X58, 2 x 2 Gigabyte; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI Standard)

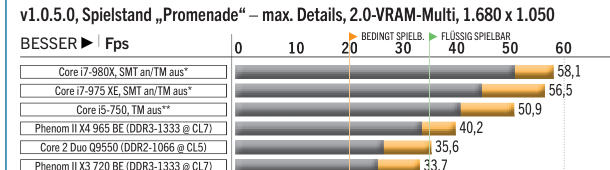
## „INTEL GULFTOWN CORE I7-980X“ ODER „DIE SUCHE NACH DEM SPIEL, DAS VON SECHS KERNEN PROFITIERT“

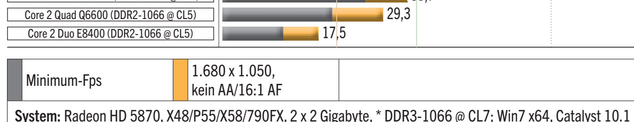


Wenn Sie in den letzten Monaten regelmäßig die Spieletunings sowie die Hardware-Seiten in der PC Games gelesen haben, dürften Sie schon informiert sein: Die Bandbreite bei der Unterstützung von CPU-Kernen in Spielen reicht von einigen Titeln, die singlethreaded programmiert sind, über eine große Anzahl an Spielen, die stark von zwei oder drei Kernen profitieren, bis hin zu ein paar Ausnahmen, die selbst beim Sprung von drei auf vier Rechenherzen noch an Fps hinzugewinnen. Mit dem Gulftown betritt nun eine CPU den Markt, die mit sechs Kernen respektive zwölf Threads protzt. Die meisten fortschrittlichen Anwendungen skalieren brav mit den zusätzlichen Recheneinheiten, Spiele tun sich schwerer. Wir haben unsere Liste mit aktuellen Titeln von A bis Z durchgetestet – mit dem zu erwartenden Resultat: Kaum ein Spiel profitiert. Einzig der „CPU-Killer“ **GTA 4** läuft hinsichtlich des Streamings (und damit der Minimum-Fps) subjektiv deutlich runder. **Total War** und **R.U.S.E.** stellen laut den Entwicklern immerhin ein paar zusätzliche Einheiten und Partikel sowie mehr Geometrie dar. Für Spieler bleiben Sechskerner damit vorerst uninteressant, nur Fps- und Optik-Junkies greifen beim i7-980X zu.

## GRAND THEFT AUTO 4: I7-980X KNAPP IN FRONT

v1.0.5.0, Spielstand „Promenade“ – max. Details, 2.0-VRAM-Multi, 1.680 x 1.050




**System:** Radeon HD 5870, X48/P55/X58/790FX, 2 x 2 Gigabyte, * DDR3-1066 @ CL7; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI Standard) **Bemerkungen:** **GTA 4** profitiert als einziges von uns gemessenes Spiel spürbar von sechs Kernen: Die minimale Framerate steigt deutlich an und die nervigen Streaming-Hänger verringern sich spürbar.

# Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

**Webcode:** Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben unserem umfangreichen Special für das Rollenspiel **The Witcher** auch eine neue Quest-Mod für **Dragon Age: Origins** und zwei aufregende Erweiterungen für **Half-Life 2**. **Tower Defence**-Liebhaber sollten sich unsere **Unreal Tournament 3**-Mod näher ansehen. ❑

## ALLE MODS AUF EINEN BLICK

| | Ab-16-DVD | Ab-18-DVD | Extended-DVD |
|---|---|---|---|
| Dragon Age: Origins – Fragments of Ferelden | • | • | – |
| Half-Life 2: Human Error | – | – | • |
| Half-Life 2: Episode 2 – Outpost 16 | – | – | • |
| Mass Effect 2: Flash's Mass Effect 2 Mod | • | • | – |
| The Witcher: Deception | • | • | – |
| The Witcher: Entrapped | • | • | – |
| The Witcher: Evil Decision | • | • | – |
| The Witcher: Full Combat Rebalance/Flash Mod | • | • | – |
| The Witcher: Medical Problems | • | • | – |
| The Witcher: Merry Witchmas | • | • | – |
| The Witcher: Poet's Pride | • | • | – |
| The Witcher: Scabbard Mod | • | • | – |
| The Witcher: Texture Mod | – | – | • |
| The Witcher: The Wedding | • | • | – |
| The Witcher: Wraiths of Quiet Hamlet | • | • | – |
| Unreal Tournament 3: Defend Unreal Territories | – | – | • |

## +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

**MASS EFFECT 2**
Modder Flash, unter anderem Macher von **Full Combat Rebalance** (siehe **The Witcher**-Mod-Special), hat sich nun auch **Mass Effect 2** zugewandt und seine erste Mod für dieses Ausnahme-Rollenspiel veröffentlicht. Diese soll „dem Spieler beim Planeten-Scan-Minigame Zeit sparen und balanciert einige Aspekte des Spiels neu aus", lässt der Macher auf der Projekt-Homepage verlauten. So verringert die Mod etwa die Gesundheitsregeneration um den Faktor 100, um das Benutzen von Medigel zu forcieren, und fügt neue Gesichter ein.
**Info:** http://ifrit.pl/creative.group/?page_id=1078&lang=eng

**CRYSIS**
Von **Rotax' Tropical Paradise Mod**, die **Crysis** in neuem Glanz erstrahlen lässt, ist die neue Version 2.0 erschienen – übrigens mit komfortablem Installer. Der Shooter sieht damit besser aus und läuft auch flüssiger.
**Info:** www.crysisnews.de/download,RTPM20-Extractorexe,4457.html

**DRAGON AGE: ORIGINS**
Das neue Modul **Fragments of Ferelden** ist eine Quest-Mod vom Australier Jye „Mengtzu" Nicolson, in der Sie einen jungen Ritter spielen. Wie alle anderen Beteiligten wachen auch Sie nach zwei Jahren mysteriösen Dauerschlafes in einem Turm wieder auf, der von der Dunklen Brut mittlerweile nahezu vollständig umstellt ist. Weil die wenigen verbliebenen Templer im Turm die letzte Verteidigungslinie sind, werden Sie als Einzelkämpfer ausgesandt, um Hilfe zu holen. Die Mod ist nicht in die originale Kampagne integriert und daher auch für neue Charaktere geeignet.
**Info:** http://social.bioware.com/project/1504

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

# Outpost 16

Nach seinen Jobs als Designer bei Walt Disney und Grafiker für Infinity Wards **Call of Duty 4: Modern Warfare** wollte Michael Anderson mit seiner Mod **Outpost 16** eigentlich nur ein kleines Modding-Vorzeigeprojekt schaffen. Aber in der Community verbreitete sich rasend schnell die Kunde von dieser zwar sehr kurzen, aber mit Sprachausgabe, Skriptsequenzen und eigener Musik fast schon filmreif inszenierten Erweiterung.

**Sie werden mit Alyx** auf die Mission geschickt, den namensgebenden Außenposten Nummer 16 der Combine-Streitkräfte zu untersuchen. Während andere Rebelleneinheiten bereits in das Gebiet rund um den Feind eindringen, beginnen Sie im obersten Stockwerk eines Gebäudes noch recht gemächlich. Nachdem Sie mit Alyx dort eingedrungen sind, verschaffen Sie sich zunächst einen Überblick, indem Sie durch die Fenster spitzen. Allerdings ist es mit der Ruhe bald vorbei, denn Ihre eigenen Truppen am Boden werden viel zu früh vom Feind entdeckt und geraten unter massiven Beschuss. Und nicht nur diese … Noch ehe Sie reagieren können, findet auch schon ein Geschoss den Weg in Ihr Versteck. Nun müssen Sie nicht nur Ihren eigenen Hintern retten, sondern auch einen Weg finden, Ihren Kameraden am Boden möglichst schnell zu Hilfe zu eilen.

**Die Levels der Mod** sehen wirklich edel und vollendet aus und machen so den Eindruck, eher einem kommerziellen Add-on statt einer Fan-Erweiterung entsprungen zu sein. Während Sie zunächst unter Beschuss in luftiger Höhe außen am Gebäudesims herumstolpern, balgen Sie sich später etwa in einem runden Konferenzraum mit Combine-Truppen, Huntern und einem Heli. **Outpost 16** bietet neben herausfordernden Kämpfen, gelungenen Schauplätzen und einer sahnigen Grafik vor allem eines: Action satt. *(mb)* ❑

Info: www.mikeandersonart.com



**SCHUTTHALDE** | Der Combine-Außenposten 16 liegt inmitten eines völlig zerstörten Stadtteils.

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** ca. 20 Minuten
**Schwierigkeitsgrad:** Mittel



**HILFE** | Alyx wird von einem Hunter angegriffen. Sie und einige Rebellenkollegen stehen ihr zur Seite.

HALF-LIFE 2

# Zeitgeist

Die Arbeiten an der **Half-Life 2**-Mod **Zeitgeist**, in der Sie als Journalist Robert Czerny 1934 die Hintergründe eines Anschlags auf der europäischen Friedenskonferenz in London erforschen, gehen gut voran.

**Nun sind die Macher** zur Erkenntnis gelangt, „dass das Konzept von **Zeitgeist** zu viel Potenzial hat, um als Minimal-Mod innerhalb von zwölf Monaten zum Release gezwungen zu werden". Kein Wunder, wenn man sich die geplanten Features anschaut: Die anfangs nur begrenzten Bewegungsfähigkeiten Ihres Charakters verbessern sich mit der Zeit. So soll er neben Ausdauer und Geschwindigkeit auch an Bewegungskombinationen gewinnen, etwa Gegner auszumanövrieren, kampfunfähig zu machen oder Abkürzungen über Mauern, Wände und Dächer zu nehmen. Als Transportmittel stehen U-Bahn, Busse, Züge und Luftschiffe zur Verfügung.

Wann Sie im Netz aus Intrigen, Geheimbünden und Bruderschaften herumschnüffeln dürfen, steht noch nicht fest. Frühestens wohl im Winter 2010/11. *(mb)* ❑

Info: www.zeitgeist-thegame.de


Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** noch nicht bekannt
**Schwierigkeitsgrad:** noch nicht bekannt

**PRÄCHTIG** | Ein Bankgebäude (links) im London um 1934. Die Grafik ist schon jetzt beeindruckend.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

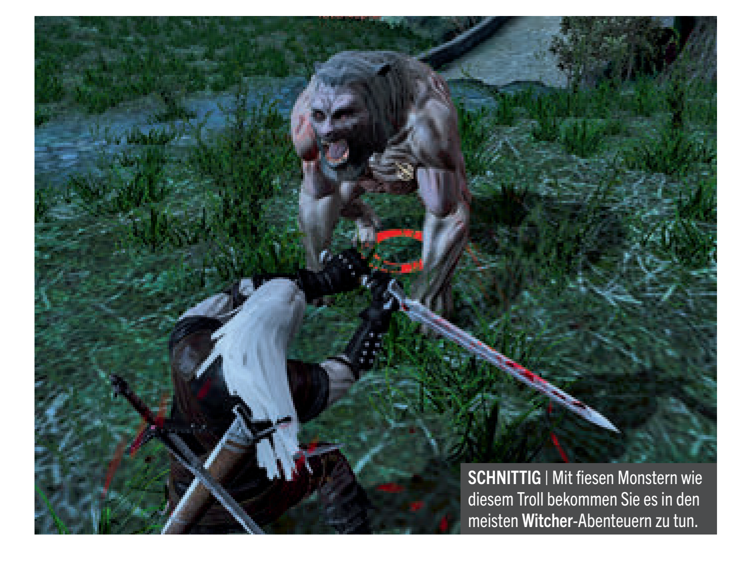
**HALF-LIFE 2**
In der Modifikation **Human Error** schlüpfen Sie einmal nicht in die Rolle von Gordon Freeman, sondern in die eines Combine-Soldaten. Als Ihr Stützpunkt angegriffen wird, bewaffnen Sie sich mit der typischen Ausrüstung wie dem Stun-Stick und stellen sich dem Feind. Zunächst fahren Sie mit einem ACP-Panzerfahrzeug samt schwenkbarem MG durch die Straßen der Stadt und schalten Sie neben Rebellen auch Alien Grunts, Vortigaunts und Alien Controller aus. Später dürfen Sie sogar diese kleinen fliegenden Manhacks (Mannschnitter) steuern.
**Info:** www.hlssmod.net

**UNREAL TOURNAMENT 3**
**Defend Unreal Territories** ist ein Mix aus Ego-Shooter und Strategiespiel, der sich **Warcraft Tower Defense** zum Vorbild genommen hat. Ziel ist es, Monsterhorden am Erreichen eines Portals zu hindern. Zunächst flitzen Sie als Frontkämpfer mit konventionellen Wummen wie Enforcer, Bio Rifle oder Link Gun über die Karte und stecken mittendrin in den heißen Gefechten und dem dicksten Feindgewusel. Wenn Sie Monster aus den Socken hauen, rasselt Cash auf Ihr Konto. Mit diesem können Sie dann Boni wie neue Fähigkeiten und Objekte, beispielweise frei platzierbare Geschütztürme, freischalten. Hier kommt das zweite Genre ins Spiel: Hinter Ihren Verteidigungslinien agieren Sie als Stratege, kaufen Gerätschaften wie mobile Geschütztürme, die Ihnen helfen, die Monster vom Portal fernzuhalten. Allerdings werden es mit jeder Gegnerwelle, die Ihnen entgegenbrandet, auch immer mehr Feinde …
**Info:** http://defend-ut.com

# Die besten Mods für The Witcher

**Von:** Marc Brehme

The Witcher 2 kommt leider erst nächstes Jahr. Dank dieser genialen Mods haben Sie aber noch viel Spaß mit Teil 1.



**SCHNITTIG** | Mit fiesen Monstern wie diesem Troll bekommen Sie es in den meisten **Witcher**-Abenteuern zu tun.

## INSTALLATION

**Die Installation der Module ist nicht kompliziert. Folgen Sie einfach unserer Anleitung:**

Um die Quest-Mods zu installieren, entpacken Sie die .avd-Dateien in den Ordner Öffentliche Dokumente\The Witcher (Windows Vista: C:\User\Public\Documents\The Witcher). Starten Sie dann **The Witcher**, wählen Sie „Neues Spiel" und dann statt der Hauptkampagne des Spiels die „neuen Abenteuer". Dort wählen Sie dann die frisch installierte Fan-Erweiterung aus. Sonstige Mods entpacken Sie in den Ordner „Data\Override" im Installations-Verzeichnis von **The Witcher**. Sollte dieser nicht existieren, erstellen Sie ihn. Alle Erweiterungen benötigen das mindestens auf Patch 1.4 aktualisierte Hauptspiel **The Witcher**.

THE WITCHER

## Medical Problems

Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 4 bis 6 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

Das jüngst erschienene Abenteuer für Geralt heißt **Medical Problems** und stammt von der US-amerikanischen Modderin Cory „Corylea" Kerens. Darin geht es um – Englischkundige ahnen es beim Titel bereits – medizinische Probleme, die Ihre Bekannte Shani hat. Der Rotschopf ist Medizinerin und hat an der Akademie von Oxenfurt studiert. Aber selbst mit ihrem akademischen Wissen steht sie in dieser Quest-Mod allein etwas ratlos da.

**Eine geheimnisvolle Krankheit** hat die Bewohner des Dörfchens Riverford befallen. Aus dem anfänglichen Unwohlsein der betroffenen Menschen wurden recht schnell Magenkrämpfe und Schwindel. Mittlerweile liegt das halbe Dorf im Gasthaus Outside Inn auf dem Krankenbett und Shani versucht verzweifelt, ein Gegenmittel für die Seuche zu finden.

**Jetzt kommen Sie** in Gestalt von Witcher Geralt ins Spiel. Zum einen machen Sie sich auf die Suche nach Zutaten, die Shani für eine Arznei benötigt, zum anderen versuchen Sie, in den zwölf Quests durch zahlreiche Gespräche herauszubekommen, wie die mysteriöse Krankheit ausgebrochen sein könnte.

Klar, dass die Dinge, die Shani für ihre Medizin braucht, nicht im nächstbesten Schrank zu finden sind. So müssen Sie unter anderem Ghoulblut auftreiben; dummerweise gibt es aber weit und breit keines dieser Monster. In einem Gespräch mit Dorfbewohnerin Maria nehmen Sie die Quest an, ein verlassenes Haus zu untersuchen, in dem ein Gehängter spuken soll. Der angebliche Untote entpuppt sich jedoch als Vetala, ein alter Freund aus dem Hauptspiel. Und rein zufällig ist dieser ein – sogar sprechender – Ghoul. Wie häufig in der Mod müssen Sie hier eine Entscheidung treffen, die den Fortgang und das Ende der Geschichte beeinflusst. Bringen Sie Vetala zur Strecke und holen sich das Blut – oder nicht?

**Cory Kerens gestaltete** das Dorf Riverford, das Sie im Hauptspiel erst im vierten Kapitel erkunden, der Mod-Story entsprechend um. Die Leute dort leben von Apfelfarmen und Färberei und das sieht man dem Ort auch an: Apfelfarmen mit Lagerräumen und – als auffälligste Änderung – blaue Häuser mit roten Dächern. Gleiches gilt für die Klamotten der Dorfbewohner, die allesamt neu gefärbt wurden. Alle 45 Nichtspielercharaktere (NPCs) haben auch individuelle Geschichten zu erzählen. Obwohl es auch viele Kämpfe gibt, liegt der Schwerpunkt der umfangreichen Fanerweiterung eher auf dem Erleben der Hintergrundgeschichte.

Während der zehnmonatigen Entwicklung der Mod baute Corylea 18 Gegenden sowie Zwischenseqenzen und fügte auch eigene Objekte ein, etwa eine dreiteilige Statue der Göttin Melitele in der Dorfmitte, ein neues Buch und eine halb fertige Puppe. Die deutsche Modderin Unkreativ entwarf übrigens die neue (Shani) der insgesamt sechs erspielbaren Sex-Karten. *(mb)* ❑

Info: http://corylea.com



**LIEFERSERVICE** | Hexer Geralt erfährt in Outside Inn von Shani (hier brünett dank **Black Edition**-Mod (siehe Seite 128) die benötigten Zutaten für eine Medizin. Damit beginnt eine lange Geschichte …



**MUSIKALISCH** | Gegen Ende der Mod betreten Sie eine Gruft. Je nachdem, ob Sie Vetala erledigt oder am Leben gelassen haben, reagieren die „Bewohner" dort anders. Hier spielen die Untoten Kammermusik.



# GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

**Deutschlands führende High End PC Manufaktur!**


**GREY COMPUTER COLOGNE GmbH**
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0


## Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger*

### PCGH-High End Kit



- Asus P7P55D mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- 4096 MB DDR3-1333 Corsair KIT
- Prolimatech Megahalems mit be quiet! Lüfter

579,00 oder 36x 18,50 € mtl.*

### COMBAT READY! Silentium AMD955 5770 1.0TB 4GB

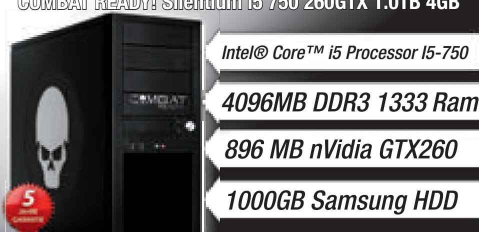
- AMD Phenom II X4 955 BE
- 4096MB DDR3 1333Ram
- 1024 MB ATI HD 5770
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-MA770TA-UD3 mit AMD 770 Chipsatz
- AMD Phenom II X4 955 Black Edition 4x 3.2 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 100GB Samsung SATA II 32 Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5770
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW




oder 36x 22,40 € mtl.*

### COMBAT READY! Silentium i5 750 260GTX 1.0TB 4GB

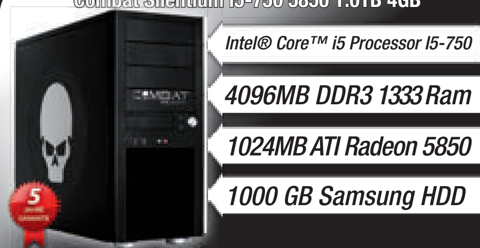



- Gigabyte GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750 4x 2.66 GHz
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 896MB nVidia GeForce GTX260
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW




oder 36x 25,60 € mtl.*

### Combat Silentium i5-750 5850 1.0TB 4GB




- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750 4x 2.66 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1000GB Samsung SATA II 32MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5850 DirectX 11
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW




oder 36x 29,80 € mtl.*

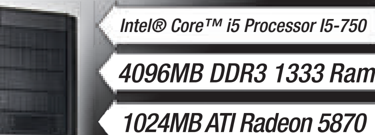
### COMBAT READY!

- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!

*[1] z.B.PC Magazin 04/09, 07/08, 06/08 Gamestar 04/07 PC Action 03/08 Windows Vista Magazin 01/08

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

### Topseller 4 i5-750 4DDR3 5870 700W




- 1024MB ATI Radeon 5870
- 500 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 500GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- 36 Monate Topseller Garantie




oder 36x 32,00 € mtl.*

### COMBAT READY! Gaming powered by XFX i7 920@3.8

- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.8 GHz OC
- 1024MB XFX Radeon 5870
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 850W XFX 80+ Netzteil

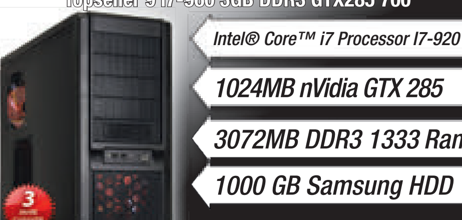
- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920 @ 3.8 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB XFX ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 500 GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 850W XFX Black Edition 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

XFX play hard.




oder 36x 41,60 € mtl.*

### Topseller 9 i7-960 3GB DDR3 GTX285 700




- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-960 4x 3.2 GHz
- 3072 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB nVidia GeForce GTX285
- 1000 GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW
- 36 Monate Topseller Garantie

1449,00 oder 36x 47,80 € mtl.*

### COMBAT PERFORMANCE Liquid i7-930@4.0 5850




- Intel® Core™ i7 Processor I7-930
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.0 GHz OC
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon HD
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-X58A-UD7 mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-930 @ 4.0GHz Watercooled
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon 5850 Wassergekühlt
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 900W be quiet! 80Plus
- BluRay Combo Laufwerk
- Wasserkühlung CPU+VGA




oder 36x 67,30 € mtl.*

Meine Garantie für Sie:
***Die Zufriedenheitsgarantie!***
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
**Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow**
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

## WWW.COMBATREADY.DE
## Tel.: 02236 / 848-0

*Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!*

THE WITCHER

# Hochauflösende Texturen

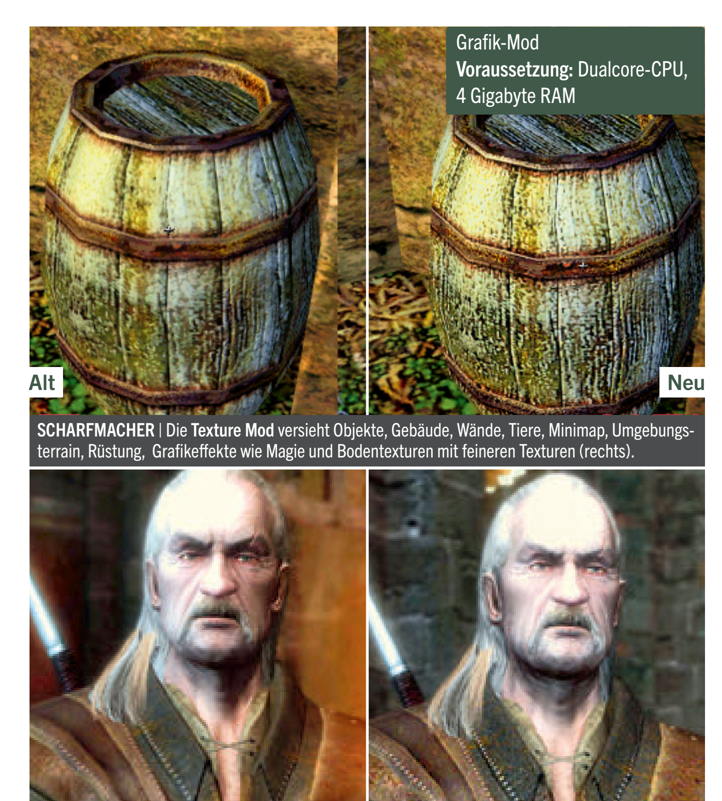
Bei vielen Mods, die die Texturqualität erhöhen, sieht man den Unterschied zu den ursprünglichen Grafiken nur bei genauem Hinsehen. Nicht so bei der **The Witcher Texture Mod** von MasterOfDarkness, der auch schon eine Textur-Mod für **Divinity 2** erstellt hat. Wenn Sie **The Witcher** mit der Mod starten, springen Ihnen die sehr detaillierten Texturen regelrecht ins Auge.

**Die Böden und Wände** wirken klar, sodass Sie jeden Pixel darauf erkennen können, genau wie die Texturen von Objekten wie etwa Rüstungen. Auf den ersten Blick wirken die neuen Oberflächen aber ungewohnt und fast schon zu detailliert. Aber Sie gewöhnen sich schnell daran, was zur Folge hat, dass die ursprünglichen Texturen enorm verwaschen wirken, wenn Sie **The Witcher** einmal wieder in der Originalfassung starten.

Über 3.000 Objektoberflächen erstellte der Modder, sogar die Minimap erstrahlt in grandioser Schärfe. Das hat natürlich seinen Preis, denn ohne Dualcore-Prozessor und vier Gigabyte RAM stockt das Spiel und es kann in größeren Gebieten sogar zu Abstürzen kommen. Aber wer unbedingt jede Kerbe in einem Steinboden sehen will, muss eben in diesen sauren Apfel beißen.

**Die beste Ergänzung** für die **Texture Mod** ist **Hi-Res Charakter Models** von Roxtar. Während Erstere nämlich nur die Texturen der Spielwelt aufbrezelt, verbessert die zweite das Aussehen nahezu aller Nichtspielercharaktere, Monster und Tiere mit hochauflösenden Pixeltapeten. Am stärksten wird das an der Kleidung der Charaktere sichtbar. Leder und Metall sehen realistischer aus und auch die Detailfülle bei Falten und Nähten ist größer als im ungemoddeten Hauptspiel. Wenn Sie einen aktuellen und leistungsstarken PC besitzen, empfehlen wir Ihnen, beide High-Res-Mods zu installieren. *(ab/mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/the-witcher-texturen-mod/www.moddb.com/mods/witchercharactermodels



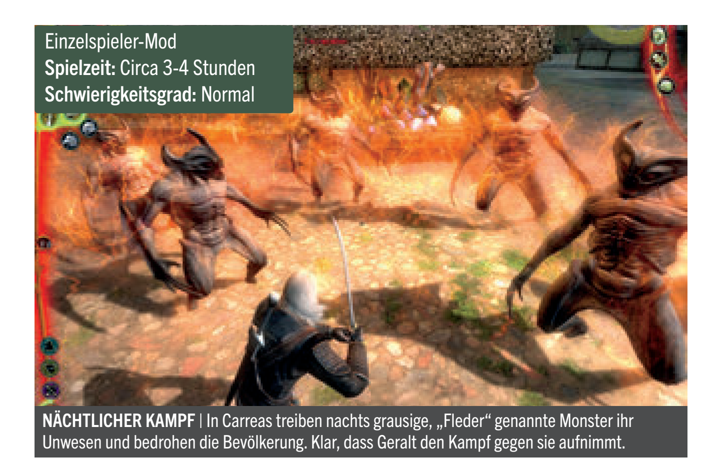

Grafik-Mod
**Voraussetzung:** Dualcore-CPU, 4 Gigabyte RAM

**SCHARFMACHER** | Die **Texture Mod** versieht Objekte, Gebäude, Wände, Tiere, Minimap, Umgebungsterrain, Rüstung, Grafikeffekte wie Magie und Bodentexturen mit feineren Texturen (rechts).

**MODENSCHAU** | Die Mod **Hi-Res Charakter Models** (rechts) hübscht nahezu alle Charaktere und Monster auf. Beachten Sie die feineren Nähte, Nieten und Lederflächen sowie Ärmel an Vesemirs Kluft.

THE WITCHER

# Deception



Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 3-4 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

**NÄCHTLICHER KAMPF** | In Carreas treiben nachts grausige, „Fleder" genannte Monster ihr Unwesen und bedrohen die Bevölkerung. Klar, dass Geralt den Kampf gegen sie aufnimmt.

Das Fan-Abenteuer **Deception** bedient sich der neu erstellten Stadt Carreas als Schauplatz. Dort besteht Ihre Aufgabe als Hexer Geralt darin, Ihrem alten Freund Dandelion aus der Patsche zu helfen, der einmal mehr mit dem Gesetz in Konflikt geraten ist.

**Deception enthält** mit Messerwerfen eine neue Angriffsart, die Ihnen neue Taktiken beim Kampf gegen entfernte Gegner bietet. Das Projekt kommt mit schicken neuen Artworks sowie frischen Ladebildschirmen und Zwischensequenzen daher. Außerdem – und das ist bei **Witcher**-Mods eher die Ausnahme – ist das Projekt sogar vollständig vertont. Die Spielzeit liegt bei rund drei Stunden. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/deception

THE WITCHER

# Entrapped

Als sich Geralt von Riva im Gasthaus eines Dorfes ausruhen will, entdeckt er, dass der Wirt ermordet wurde und die Gäste sich merkwürdig benehmen. Zudem verhindert ein Säureregen, dass Geralt den Ort verlassen kann.

**Auch in Entrapped** müssen Sie Entscheidungen treffen, die weit reichende Konsequenzen für das Leben der Beteiligten haben. Was hat es mit dem Golem in der Hütte und dem mit tödlichen Fallen gespickten Labyrinth auf sich, das Sie durch den Brunnen erreichen? Vor allem Rätselfreunde kommen bei diesem Abenteuer mit sechs verschiedenen Enden voll und ganz auf ihre Kosten. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/entrapped-aka-w-potrzasku



Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 1-2 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

**SCHLAGFERTIG** | **Entrapped** steckt voller überzeugender Charaktere und kniffliger Rätsel. Geben Sie bei diesem Golem, der ein Haus bewacht, eine falsche Antwort, geht es tödlich für Geralt aus.

THE WITCHER

# Evil Decision

Ein mordender Prophet terrorisiert die Bewohner des Dorfes Ban Glean und hat es dabei offenbar nur auf die Anhänger von Priesterin Eldanas abgesehen. Diese behauptet, sie brauche das Blut dreier Kinder, um dem Treiben des Propheten Einhalt zu gebieten.

**Als der Bürgermeister** Witcher Geralt mit jener Aufgabe betraut, lehnt dieser zunächst entsetzt ab, besinnt sich dann aber eines Besseren. Jedoch gestaltet es sich schwierig, Licht in die Angelegenheit zu bringen, denn die Bewohner haben große Angst – nicht nur vor dem Propheten … Hexenmeister Raven erzählt seine düstere Detektivgeschichte, die in Englisch oder Deutsch gespielt werden kann, in gut geschriebenen Dialogen und hat fünf mögliche Enden eingebaut. *(ab/mb)* ❑

Info: www.hexenmeister-raven.de/witcher




**RIESIG** | Als Hexer Geralt von Riva im Dorf Ban Glean auf einen der verwunschen Arbeiter-Golems trifft, nimmt die spannende Detektivgeschichte dieses Fan-Abenteuers ihren Lauf …

THE WITCHER

# Graveyard Party




**RINGELPIETZ** | In Gestalt einer Zauberin haben wir uns auf die Friedhof-Party gewagt. In jeder Ecke des Gottesackers wohnen andere Monster. Hier haben wir die Ghule aufgeschreckt.

Mit dieser Modifikation macht die **Witcher**-Community klar, dass sie auch Spaß versteht und nicht nur ernste Erweiterungen wie Story-Abenteuer oder Spielbalance-Veränderungen erstellen kann.

**Bei der Friedhofsparty** geht es einzig und allein darum, so viele Feinde wie möglich unter die Erde des heiligen Ackers zu bringen. Die Modifikation war ursprünglich erschienen, um auf den Kostümzauber zu Halloween einzustimmen. Das funktioniert ganz gut, denn immerhin dürfen Sie als stolzer Ritter, mit einem heiligen, grimmigen Zwerg mit Axt, als hübsche Zauberin mit verheerenden Zaubersprüchen oder eben doch ganz klassisch als finsterer Hexer gegen die Monsterhorden antreten. *(mb)* ❑

Info: www.thewitcher.com/community/en/adventures

THE WITCHER

# Merry Witchmas

Auch ein Witcher genießt gern einmal die Feiertage zum Jahreswechsel. Geralt von Rivia ist deshalb gerade auf dem Weg in seine Heimat Kaer Morhen. Dann entscheidet er sich für einen Zwischenstopp in Vizima, um sich mit dem Erledigen einiger Monster noch ein paar Extra-Orens zu verdienen, bevor der erste Schnee fällt. Dabei weiß er noch nicht, dass der eigentlich so einfache Job, den er annimmt, darüber entscheiden wird, ob jemals wieder Weihnachten sein und Schnee fallen wird …

**Das Abenteuer besteht** aus leicht veränderten Schauplätzen des Originalspiels, einem stimmigen Soundtrack und sogar einem versteckten Bonusgebiet. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/merry-witchmas




**SCHWERTSTREICH** | Natürlich gibt es auch im Fan-Abenteuer **Merry Witchmas** fordernde Kämpfe. Hier tritt Geralt gegen einen Zemetaur an, der sich noch Verstärkung herbeigerufen hat.

THE WITCHER

# Poet's Pride




**FLAMBIERT** | Auf einem unheimlichen Friedhof sucht Hexer Geralt nach Hinweisen auf den Verbleib von Rittersporns Laute und bekommt es mit fiesen Untoten zu tun.

Im Abenteuer **Poet's Pride** von Modder Arkray trifft Geralt in Wyzima auf den Barden Rittersporn. Der Sänger erzählt ihm, dass seine geliebte Laute gestohlen wurde, nachdem er einen Poeten beleidigt hatte.

**Die vier Stunden** zwischen 20 Uhr und Mitternacht haben Sie Zeit, mit Geralt durch die Lande zu ziehen, diversen Hinweisen nachzugehen und das Musikinstrument dann auch hoffentlich unversehrt wiederzufinden. Zu Beginn ist Geralt noch komplett untrainiert und Sie müssen sich entscheiden, ob Sie die wenigen Kämpfe mit dem Silberschwert untrainiert bestreiten wollen oder lieber eine Stunde opfern, um zu meditieren und Talente zu verteilen. *(mb)* ❑

Info: www.thewitcher.com/community/en/adventures



Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 1 Stunde
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

**HAREM** | Nicht nur Männer sind zu Ihrer Hochzeit geladen. Auch viele Frauen sind als Gäste gekommen. Falls Sie sich beim intimen Plausch erwischen lassen, gibt's Ärger mit der Braut.

THE WITCHER

# The Wedding

Dass der Witcher etliche Schäferstündchen im Spiel abhält, ist bekannt. Aber von einer Hochzeit war bisher nicht die Rede. Das ändert sich nun. Denn mit **The Wedding** vom Ifrit Modding Team tritt Geralt vor den Traualtar.

**Das Fan-Abenteuer basiert** komplett auf Dialogen und verzichtet auf Kämpfe. Stattdessen gibt's jede Menge Humor, zahllose Anspielungen auf die Arbeiten von Andrzej Sapkowki (dem Schöpfer von Geralt, dem Hexer) und einen gelungenen, extra komponierten Soundtrack. Und das alles verpackt in das stilvolle Ambiente einer Hochzeit, bei der sich viele bekannte Gesichter aus dem Hauptspiel ein Stelldichein geben. Die Spielzeit liegt aber nur bei knapp unter einer Stunde. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/the-wedding

THE WITCHER

# The Wraiths of Quiet Hamlet

Hexer Geralt erreicht das verschlafene Dorf Quiet Hamlet und ist sich zunächst sicher, dass es hier für einen Monsterjäger wie ihn keine Arbeit gibt. Bald erfährt er aber, dass er damit völlig falsch liegt.

**Grauenvolle Geister** suchen das Dorf heim. Nur durch Gespräche mit den Bürgern und harte Kämpfe kann Geralt diese Herausforderung überleben. Optisch wunderschön gemacht, überzeugt **The Wraiths of Quiet Hamlet** auch mit einer spannenden Geschichte und gut geschriebenen Gesprächen der Nichtspieler-Charaktere. Sie sollten unbedingt mit den Bewohnern von Quiet Hamlet reden, denn nur dadurch erhalten Sie die notwendigen Hinweise, um das Geheimnis zu lösen. *(ab/mb)* ❑

Info: www.thewitcher.com/community/en/adventures



Einzelspieler-Mod
**Spielzeit:** Circa 2 Stunden
**Schwierigkeitsgrad:** Normal

**GRAUSIG** | Bei Nacht kämpft Hexer Geralt von Riva auf den Straßen des Dorfes Quiet Hamlet gegen zahlreiche Monster wie diese plötzlich auftauchenden Wraiths.

THE WITCHER

# Grafik-, Gameplay- und sonstige Mods

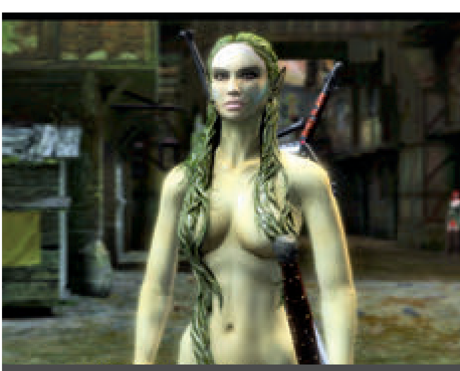
Grafik- und Gameplay-Mods
**Spielzeit:** –
**Schwierigkeitsgrad:** –

Die umfangreichste Mod dieser Rubrik ist **Full Combat Rebalance (FCR)**. Sie erhöht nicht nur den Schwierigkeitsgrad des Spiels, sondern ändert auch die Kampftechnik, überarbeitet die Fertigkeitenbäume einschließlich der übergreifenden Kampfstile, fügt das neues Hexerzeichen „Heliotrop" ein und stellt realistischere Bezüge zu den Romanen und der realen Welt her. Eine Messerattacke in den Rücken kann für Geralt nun tödlich sein.

**Grafisch verändern Sie** das Originalspiel nicht nur mit den bereits erwähnten **High-Res-Mods**, sondern auch mit den kleinen Erweiterungen **Perfect Rain** und **Perfect Blood** von Roxtar. Während die erstgenannte Erweiterung das Aussehen und die Geräusche von Regen realistischer gestaltet, verursachen Waffen mit **Perfect Blood** nun sichtbare Wunden und lassen den Bluteffekt realistischer erscheinen. Die **Dark Geralt**-Mod (Roxtar) macht das Aussehen des Helden düsterer als im Original. Das betrifft sowohl Kleidung und Schwert als auch Augen und Narben.

**Die Interface-Mods Black Edition** und **Inferno Edition** (Roxtar) überarbeiten Benutzeroberfläche sowie Head-Up-Display (HUD) so, dass sie einem düsteren Flammen-Layout entsprechen bzw. eher schwarz sind. Die **Black Edition** verpasst Triss außerdem etwa rabenschwarzes und Shani brünettes Haar sowie umgefärbte Klamotten (rot/gold). **Doppler's Essence** spendiert Ihnen einen Trank, mit dem Sie in Gestalt nahezu jedes im Spiel vorkommenden Charakters oder Monsters spielen können. Die **Scabbard-Mod** des Ifrit Creative Teams fügt 17 Schwertscheiden (auch für alle NPCs) und ein neues Schwertmodell ins Originalspiel ein. *(mb)* ❑

Info: http://www.moddb.com/games/the-witcher/mods



**ZAUBERHAFT** | Mit **Doppler's Essence** nehmen Sie im Hauptspiel einfach eine andere Gestalt an, hier etwa die der Herrin des Sees.



**LEBENSSAFT** | Sichtbare Wunden und ein den Gesetzen der Physik folgendes Blut erhalten Sie durch die Mod **Perfect Blood** von Roxtar.

**GUT BEHÜTET** | Die **Scabbard-Mod** fügt Schwertscheiden ins Spiel ein – auf Wunsch auch für alle NPCs, die Schwerter tragen.

SENSATIONELLE OSTER ANGEBOTE!

Für Xbox 360, Nintendo DS, Nintendo Wii, Sony PSP, Sony PS3, PC-Games und Trading Cards




# Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

Wii

## Wii Spar-Bundle

### Inkl. 3 Top-Games

- + Wii Konsole
- + Wii Fernbedienung
- + Wii Motion Plus
- + Wii Nunchuk Controller
- + Wii Sports
- + Wii Sports Resort
- + Wii Super Smash Bros. Brawl

Wii Fernbedienung inkl. Wii Motion Plus Einzelpreis 49,99 statt 59,99

inkl. Wii MOTION PLUS

inkl. Wii SPORTS RESORT SPIELE-SOFTWARE

inkl. Wii SPORTS SPIELE-SOFTWARE

inkl. Wii SUPER SMASH BROS. BRAWL

Nunchuk Controller Einzelpreis 19,99

LIMITED BLACK EDITION!

222,-

statt 299,97

## SCHNÄPPCHEN!



## Top Wii-Spiele zum Bundle-Sparpreis!*

*Beim Kauf der Wii Konsole können die Wii-Spiele aus diesem Feld zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.




## PREISSTURZ!




## 10% RABATT-COUPON

**10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.** Auch gültig beim Kauf mehrerer Artikel aus dem Feld.

Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 30.4.10, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.












# Nintendo DSi XL NEU!

## bordeauxrot inkl. 2 Probespiele

Enthält alle Eigenschaften des Nintendo DSi plus ...

**29% größere Bildschirme**

- größerer Sichtwinkel
- längere Akkulaufzeit
- zweiter Touchpen in Stiftform
- 2 vorinstallierte Probespiele
- Noch größerer Spielspaß!

in den Farben bordeauxrot und dunkelbraun erhältlich

**169,99**
statt 179,99

# Nintendo DSi

## In verschiedenen Farben erhältlich

- 2 Kameras
- SD-Kartenslot
- Inkl. Webbrowser
- Musik-Player

**159,99**
statt 169,99

## Top NDS-Spiel zum Bundle-Sparpreis!*

*Beim Kauf einer DSi oder DSi XL Konsole kann „SpongeBob: Volle Kanne Vollgas" zum Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange Vorrat reicht.

SpongeBob: Volle Kanne Vollgas

BUNDLE-SPARPREIS*

**19,99**

Ab 26.3.10

Einzelpreis 29,99

# SCHNÄPPCHEN!

je **9,99** statt 19,99




Ninja Gaiden: Dragon Sword

Monsters vs. Aliens

Mahjongg

Spielen wir Modedesignerin

Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer

Spider-Man: The Web Of Shadows

Thrillville: Verrückte Achterbahn

Barbie Fashion Show - Mode mit Stil

# PREISSTURZ!

Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit

je **14,99** statt 39,99




Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Dunkelheit



New Super Mario Bros.



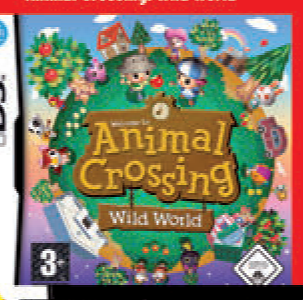
Mario Kart DS



Mario & Luigi: Abenteuer Bowser



Animal Crossing: Wild World





Pokémon Platin-Edition



Zelda: Spirit Tracks

COUPON-PREIS

je 35,99

Preis ohne Coupon je 39,99

Ab 26.03.10



Drachenzähmen leicht gemacht

Pokémon: Goldene Edition - HeartGold

+ POKÉMON FIGUR GRATIS!

Ab 26.03.10





Pokémon: Silberne Edition - SoulSilver

+ POKÉMON FIGUR GRATIS!

Ab 26.03.10





Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf

+ KONSOLENSKIN für Nintendo DS Lite GRATIS!



Professor Layton u. die Schatulle d. Pandora

+ KONSOLENSKIN für Nintendo DS Lite GRATIS!

## 10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim Kauf mehrerer Artikel aus dem Feld.

Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 30.4.10, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Bibliothek der klassischen Bücher

Picross 3 D

COUPON-PREIS

je 26,99

Preis ohne Coupon je 29,99



PREISSTURZ!

Need For Speed: Nitro

19,99

statt 39,99






# Xbox 360 Konsole Elite + Halo 3: ODST + Forza 3







**+ 1 Top-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!***

* Beim Kauf der Xbox 360 Elite Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.


























Midnight Club: Los Angeles — Command & Conquer - Alarmstufe Rot 3: Ultimate Edition — BioShock

SCHNÄPPCHEN!

je 19,99



























# PC SPIELE

## SCHNÄPPCHEN!
















Solange der Vorrat reicht!

Warhammer 40.000: Dawn Of War II: Chaos Rising

GRATIS! + White Dwarf Buch

29,99

statt 41,99








TRADING CARDS



## Pokémon Arceus Posterbox




**Inhalt:**
- 1 Boosterpack aus Platin - Arceus und 1 Boosterpack aus den Diamant & Perl-Serien
- 2 Bonuspacks mit jeweils 3 Karten
- 1 holografische Promokarte Arceus
- 1 großes Poster mit Abbildungen aller Karten der Serie Arceus

**12,99**

statt 13,99

## Pokémon Arceus Themendeck




**Inhalt:**
Spielfertiges Deck mit
- 60 Karten
- 1 Regelbuch mit Kartenliste
- 1 Spielunterlage für einen Spieler
- Schadensmarken
- 1 Münze

**11,49**

statt 12,99

## Pokémon Arceus Booster

**Inhalt:**
10 zufällig sortierte Karten
1 Karte aus dem holografischen Parallelset



**3,99**

statt 4,49

## Yu-Gi-Oh! 5D`s Duelist Pack Tin 2010



**Inhalt:**
- 1 Secret Rare-Karte „Straße zum Sternenlicht"
- 3 Booster Packs Duelist Pack „Yusei 2"
- 1 Booster Pack „Ancient Prophecy"
- 1 von 3 Yusei Promo Packs mit jeweils 3 Foil-karten (1 Ultra Rare-und 2 Super Rare-Karten)
- 1 Anleitung für Anfänger

**13,99**

statt 14,99

## Yu-Gi-Oh! 5D`s: Absolute Powerforce Special Edition




**11,49**

statt 12,99

**Inhalt:**
- 3 Booster á 9 Karten der Serie Absolute Powerforce
- Eine von zwei Super Rare Variant-Karten

## Gormiti Chips Tin + Gormiti Magazin GRATIS!



**Inhalt:**
- 12 Gorm Slam
- 1 Special Rare Gold
- 1 Special Rare Silver
- 1 Gormiti Magazin im Wert von 5,99 GRATIS

**9,99**

statt 15,98

## Match Attax Tin

Match Attax Deluxe Starter Einzelpreis 15,99

Limitierte Auflage solange der Vorrat reicht!

**Inhalt:**
36 Karten inkl. 1 Karte in limitierter Auflage & Chip

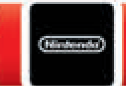


**13,99**

statt 14,99

Match Attax Booster Einzelpreis je 1,25

AN- UND VERKAUF


















# 8 GUTE GRÜNDE, BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

### · 24 Stunden-Blitz-Lieferservice
Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.

### · Neuheiten Vorbestellservice
Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.

### · Riesiges Sortiment
Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen – auch **Uncut, PEGI,** und **ab 18 Spiele.**

### · Dauerhaft günstigste Preise
McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!

### · Kompetente Fachberatung
Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.

### · Exklusive GRATIS-Zugaben
Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.

### · Aktiver Jugendschutz
**Unsere Jugend ist uns wichtig!** Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.

### · Kostenlose Games-Magazine
Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

**McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse · www.mcmedia.de**

# McMEDIA Händlerverzeichnis

**Viele* Spiele ab 18**

**PEGI-VERSIONEN auf Anfrage erhältlich!**

## Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

Unter www.mcmedia.de können Sie sich eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

**GAME STATION**
Wilhelm-Leuschner-Platz 12
04107 Leipzig
0341/2464443
www.gamestation-shop.de

**RONNY´S ALLERLEI**
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

**GAMES 04**
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596
www.games04.de

**GAME STATION**
Limbacher Str. 20
09113 Chemnitz
0371/3349737
www.gamestation-shop.de

**McMEDIA IM VITA-CENTER**
Wladimir-Sagorski-Str. 22
09122 Chemnitz
0371/3349737
www.gamestation-shop.de

**McMEDIA iE-SHOP**
Gerberpassage - Untergasse 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.spielesparer.de

**MEDIA GAMES**
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

**MEDIA POINT**
Börnicker Chaussee 1-3
16321 Bernau
03338/766151

**LÜTJE SPIELZEUG & COMPUTER**
Berliner Str. 17
25746 Heide
0481/68990
www.luetje.de

**4GAMERS**
Am Junkernhof 7
29308 Winsen (Aller)
05143/6661898
www.4gamers-winsen.de

**FACHHAUS GLAUBITZ**
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404
www.fachhaus-glaubitz.de

**BULLDOG GAMES**
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de

**McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP**
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522

**McMEDIA**
Lange Str. 81 a
32756 Detmold
05231/300874

**McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP**
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

**JONELEIT CENTRUM BÜRO**
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06991/9480-0
www.joneleit.de

**GAMEBUY-ME**
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

**MOBI GAMES PALACE**
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

**GAMELAND**
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de

**PRIMAL GAMES**
Kurt-Schumacher-Platz 5
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de

**BACHLER GAMES**
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088
www.bachler.de

**MAGIC ENTERTAINMENT**
Moerser Str. 42
47198 Duisburg
02066/54164
www.magic-duisburg.de

**TWENHÄFEL**
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530
www.twenhaefel.de

**ADVENTURE MUSIC-TICKETS-GAMES**
Marktplatz 29
53773 Hennef
02242/868140
www.music-adventure.de

**FLANDERS.DE MULTIMEDIA**
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280
www.flanders.de

**LET'S PLAY IT**
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661
www.mcmedia-iserlohn.de

**MOCK SPIELZEUGLAND**
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

**CONSOLE MANIA**
Heinsestr. 5
63739 Aschaffenburg
06021/5831971
www.consolemania.de

**SYSTEM COM 99**
Schulstr. 46
71720 Oberstenfeld-Gronau
07062/97888-66
www.systemcom99.de

**PR-TEC**
Hauptstr. 90
76327 Pfinztal
07240/944720
www.pr-tec.de

**SPIELWAREN SCHLATTL**
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850
www.schlattl.de

**MEIER-HAMMERSCHMID**
Unterer Marktplatz 36
84405 Dorfen
08081/3346
www.hammerschmid-spiel.de

**MOWIN VIDEOGAMESHOP**
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.mowin.de

**McMEDIA FÜSSEN**
Luitpoldstr. 2
87629 Füssen
08362/8838245
www.mcmedia-fuessen.de

**MANDROPS AG**
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225600
www.mandrops.de

### Österreich:

**MEGA COMPANY**
Bauhofstr. 1
A-5280 Braunau
0043-(0)7722/652500

**GEMANDO McMEDIA**
Flurstraße 1
A-6063 Innsbruck/Neu-Rum
0043-(0)512-260886
www.gemando.at

**PLAY IT!**
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436

**GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF**
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.



**VERSANDSERVICE**
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

*Viele Spiele ab 18, die wir hier nicht bewerben dürfen, erhalten Sie auf Anfrage gegen Altersnachweis. Kein Versand.

## Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie McMEDIA-Partner!

## McMEDIA fördert Existenzgründer!

Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

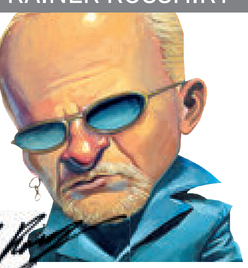


McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

# ROSSIS RUMPELKAMMER




## RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich gebe es ungern zu, aber ich mag Facebook nicht. Anfangs hielt ich es ja noch für eine gute Idee, aber das hat sich gründlich geändert."

**Diese unselige Entwicklung hat ihren Anfang in einer (meistens) recht gemütlichen Kneipe genommen. Ich pflege eigentlich nicht fremden Gesprächen zu lauschen, aber diesmal hatte ich leider keine andere Wahl. Das lag in erster Linie daran, dass „sie" eine Stimme hatte wie eine Fleisch gewordene Hundepfeife und „er" zusätzlich rein optisch die Szene aufwertete, was größtenteils an seiner Kopfbedeckung lag. Ich kann mich noch an Zeiten erinnern, wo man mit solchen Gebilden schamhaft die Klopapierrolle auf der Hutablage kaschierte. Nicht hinzusehen fiel ja schon schwer, aber nicht hinzuhören war schlichtweg unmöglich. Wobei man sich schon die Frage stellen könnte, warum die beknacktesten Gespräche immer ausgesprochen laut und zu allem Überfluss auch noch deutlich geführt werden müssen, während wichtige Dinge oft fast nicht zu verstehen sind. Ich hege da insgeheim die Theorie, dass unsinnige Gespräche deshalb laut und deutlich sein müssen, damit überhaupt wer zuhört. Ob freiwillig oder unfreiwillig, scheint dabei keine Rolle zu spielen. Quasi eine Art akustischer Umweltverschmutzung. Ich fordere ja schon lange in dieser Beziehung eine Art Plakette, wie man sie auch von Autos kennt. Diese beiden hätten jedenfalls keine Chance gehabt, auch nur eine rote Plakette zu bekommen! Aber das ist eine ganz andere Geschichte. Das Gespräch drehte sich offenbar um Freunde, wobei die höchste Anzahl offenbar auch den höchsten Status abwarf. Bisher hatte ich eigentlich kein Problem mit sozialen Netzen, aber nun erschreckte mich die Vorstellung, irgendwo Mitglied zu sein, wo sich solche Typen tummeln. Ich kann jetzt allerdings nicht sagen, ob die zwei die Regel oder die Ausnahme sind, dazu kümmere ich mich schlicht zu wenig um soziale Netze und pflege meine Freundschaften live – quasi analog. Etwas ist aber doch hängen geblieben: Seither ist mir leider bekannt, dass ich ein Niemand bin, wenn die Anzahl meiner Freunde in Facebook niedriger als 300 ist. Für mich ist die Vorstellung, Bekannte in Facebook als Freunde zu bezeichnen, eine Art mentale Geisterbahn. Hätte man dafür nicht ein anderes Wort nehmen können? Was soll ich bitte mit einer Unzahl von Freunden anfangen, wenn sich deren Freundschaft darauf beschränkt, mit mir überflüssiges Zeugs aus überflüssigen Spielchen tauschen zu wollen? Was tun diese „Freude" eigentlich? Meistens tun sie gar nichts und sind lediglich irgendwie vorhanden, damit der Zähler gut aussieht. Ab und zu hinterlassen sie auch überflüssige Nachrichten. Hier liegt ganz klar die Inflation eines Wertes vor. Ich persönlich nenne fünf (Stück – nicht fünfstellig) Freunde mein Eigen. Allerdings bezieht sich das ausschließlich auf die reale Welt. Die Nachteile nehme ich gerne in Kauf. Virtuelle Freunde kann man prima ignorieren, echte Freunde übergeben sich zwar bisweilen auf deine Auslegware und/oder sind auch um fünf Uhr morgens nicht willens, deine Bude zu verlassen, aber damit kann ich leben. Freundschaften muss man pflegen – nicht sammeln! Echte Freunde hören dir immer und geduldig zu. Das tun virtuelle Freunde auch – vielleicht erfährt man so ja etwas Peinliches über dich, was man an geeigneter Stelle posten kann.**

## E-MAIL & POST-ADRESSE

**rr@pcgames.de**

**Anschrift:** Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

## Wirrkopf

„Täusche ich mich da auch?"

*Hallo Rainer,*

*ich habe da mal eine hoffentlich nicht zu anstößige Frage. Bist du Fan der Böhsen Onkelz? Irgendwie kam mir der Gedanke, als ich deine Antworten auf die Leserbriefe gelesen habe, und auch deine Tattoos lassen mich langsam stutzig werden. Übrigens, der Kollege auf dem Bild ist sicherlich nur Praktikant oder täusche ich mich da auch?*

*Mit freundlichen Grüßen: Pivic*

Ich bin immer wieder überrascht, was in den Hirnen meiner Leser so alles vorgeht. Aber da ich nicht allzu anspruchsvoll bin, reicht es mir ja schon, wenn da überhaupt etwas vorgeht, was leider nicht immer selbstverständlich ist. Meine Antworten auf Leserbriefe erinnern an die Onkelz? Ich stifte einen opulenten Sonderpreis an denjenigen, der mir dazu eine logische, einleuchtende Erklärung geben kann. Seltsamerweise haben etliche Leser den langjährigen Kollegen und gestandenen Redakteur Alex Geltenpoth für einen Praktikanten gehalten. Zuerst vermutete ich, dass dies an seinem ratlosen Gesichtsausdruck liegen könnte, wurde dann aber gezwungen anzunehmen, dass es in seiner jugendlichen Erscheinung begründet sein muss.

## Klugscheißer des Monats

„Der Grund, weshalb ich dir schreibe, ist ein ganz anderer."

*Hallo Rossi,*

*nach nunmehr mehr als zehn Jahren als treuer Abonnent eurer Zeitschrift konnte ich nicht umhin, dir mal eine E-Mail zu schreiben. Natürlich kann ich nicht anders, als euch für euer tolles Magazin zu loben und besonders deine Rumpelkammer war bei mir immer Anlass zur Erheiterung. Aber lassen wir das übliche Geschleime, bevor noch jemand ausrutscht! Der Grund, weshalb ich dir schreibe, ist nämlich ein ganz*

### ROSSIS RACHE AN FRAU KELLER

**Rossi:** Sehr geehrte Frau Keller,
Sie haben natürlich Recht, wenn Sie anmerken, dass meine Kochrezepte auf diesen Seiten nicht sonderlich raffiniert sind und mit guter, gesunder Kost nur wenig gemein haben. Ich muss jedoch energisch widersprechen, dies als Nachteil oder Makel zu werten. Auch Ihr freundliches Angebot, mir dabei behilflich zu sein, muss ich leider entsetzt von mir weisen. Sie legten mir ein Rezept Ihres Kartoffelgratins bei und ich bin überzeugt, dass es, von Ihnen zubereitet, auch gar köstlich schmecken würde. Ich bitte Sie jedoch zu bedenken, dass ich diese Rubrik für Männer wie mich schreibe, die keine Ahnung vom Kochen haben, aber dennoch selbst etwas Schmackhaftes zubereiten wollen. Ein Gratin ist jetzt auch nicht unbedingt die erste Wahl eines Mannes, ganz abgesehen davon, dass ein Mann kaum das Wort aussprechen kann, geschweige denn, dass er weiß was ein Gratin ist. Diese Art äh … filigraner Küche steht bei Männern nicht sonderlich hoch im Kurs und die Zubereitung überfordert uns rettungslos – ebenso wie die Schreibweise. Wir Männer mögen es gerne etwas rustikaler und wenn zur Zubereitung mehr als eine Pfanne benötigt wird, sind wir eigentlich schon damit überlastet. Ich muss zugeben, dass mir Männer, die das Wort „Gratin" buchstabieren können, ohne die Stirn dabei zu runzeln, etwas suspekt sind. Aus diesen Gründen wird es auf diesen Seiten auch weiterhin nur Rezepte geben, die ohne größeren Einsatz von Werkzeug, Zeit und Fachwissen zu einer schmackhaften Mahlzeit verhelfen.

**Eine Antwort wird gerne entgegen genommen.**

**Warnung:** Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

*anderer: Im Test zum Spiel* ***Warhammer 40k: Chaos Rising*** *in der Ausgabe 03/10 ist mir nämlich ein Fauxpas aufgefallen. Der neue Charakter des „Librarian“ wurde fälschlicherweise mit „Bibliothekar“ übersetzt, was zwar wörtlich gesehen richtig, aber im Jargon der Games-Workshop-Spiele als Scriptor (okay, das ist auch kein deutsches Wort) geläufig ist – und da ich selbst langjähriger begeisterter Tabletop-Spieler bin, ist mir das aufgefallen. Sollte es sich dabei wirklich um den Fehler des Monats handeln, wäre ich natürlich einem Spielepaket nicht abgeneigt! Dann wären wohl auch noch zehn weitere Jahre als Abonnent gesichert.*

*Schöne Grüße aus Oberfranken, Dieter*

Wenn ich ehrlich bin, muss ich jetzt zugeben, kein Wort deiner E-Mail verstanden zu haben. Und wenn ich ganz ehrlich wäre, müsste ich auch gestehen, dass mein Interesse daran noch weniger ausgeprägt ist als mein Sixpack. Ich habe mich jedoch bei kundigen Kollegen schlau gemacht. Deren Antworten fand ich zwar genauso einschläfernd, aber da immer die Wörter „eigentlich richtig“, „ja“ und „hat Recht“ fielen, nehme ich das jetzt einfach für bare Münze und küre dich zum Klugscheißer des Monats, auch wenn alles, was mir von deiner E-Mail noch im Gedächtnis ist, die Schleimspur und das langjährige Abo ist. Wir schicken dir den angeforderten Abovertrag über die Laufzeit von zehn Jahren umgehend zu und sobald er uns unterschrieben vorliegt, werde ich dafür sorgen, dass dein Spielepaket von drei Praktikanten zur Post geschleppt wird.

# Hitzkopf

„Mit anderen Zeitschriften ist mir so etwas noch nicht passiert!“

*Hallo Rossi,*

*ich musste heute leider feststellen, dass die PC Games nicht saunatauglich ist. Schon nach fünf Minuten hat der Kleber im Rücken aufgegeben und ich hatte nur noch ein loses Bündel Seiten in der Hand. Mit anderen Zeitschriften ist mir so etwas noch nicht passiert!*

*Mit freundlichen Grüßen: Max*

Das ist kein Fehler, sondern eine typische Eigenschaft! Natürlich ist dies beabsichtigt. Dabei handelt es sich um ein wichtiges Sicherheitsmerkmal der PC Games! Es hat auch nichts mit der hohen Temperatur zu tun, sondern mit der hohen Luftfeuchtigkeit. Wird die PC Games nass, löst sich der Kleber und das Heft zerfällt in viele einzelne Seiten. Im Falle eines Schiffsunglücks können so die Rettungshubschrauber unsere Leser besser erkennen, weil sie inmitten einer Wolke aus bunten, einzelnen Seiten im Meer treiben. Zusätzlich werden anwesende Haie dadurch abgeschreckt. Vielleicht ist die PC Games nicht hundertprozentig saunageeignet, aber sie kann dir auf hoher See das Leben retten!

# Beschaffung




*Servus Rainer,*

*also ich schätze mal, der Herr auf dem Bild gehört zur Abteilung „Beschaffung“, muss also neue Hardware etc. heranschaffen. Hab ich Recht?*

*Gruß: Jacob Dodoo*

Ah ja – darum hat er ja auch sein Gesicht vermummt, damit die Zeugen später widersprüchliche Aussagen liefern, oder? Nein, Holzweg. Wir haben natürlich keine Beschaffungsabteilung und keine Beschaffungsbeauftragten. Wir machen den Firmen auch keine Vorschläge, die sie unmöglich ablehnen können. Unsere Redakteure stehen mit den verschiedenen Firmen eh in Verbindung und die Zuteilung von Pressemustern geschieht entweder automatisch oder auf Anfrage des betreffenden Redakteurs.

# Pressemuster

„Alle auf einen Haufen geworfen!“

*Guten Tag!*

*In der irgendeiner PC sah ich ein tolles Bild: 15 Grafikkarten gestapelt. Ein paar Seiten wieder genauso viele, alle auf einen Haufen geworfen! Da dachte ich mir: Was passiert nach den Tests mit den ganzen Komponenten, die euch von den Herstellern zugeschickt werden? Manchmal wird ja was verlost usw. Aber niemals alle. Ihr könntet die doch alle bei Ebay oder so versteigern!*

*Freundliche Grüße: Klaus Hofinger*

Um etwas bei Ebay versteigern zu können, muss man der Besitzer davon sein. Genau das sind wir bei solchen Pressemustern aber nicht! Der Besitzer ist und bleibt die jeweilige Firma, die uns das Pressemuster zur Verfügung gestellt hat. Oft gehen solche Produkte auch schlicht an die Firma zurück. Manchmal verbleiben sie auch bei uns. Wir haben nicht nur ein recht ansehnliches Archiv an Software, son-

# Eat and read

## Heute: Banane auf Männerart

### Wir brauchen:

- Bananen
- Durchwachsenen Speck in Scheiben
- Tomaten
- Zitrone
- Tabasco
- Butter
- Brot

Wir bestreuen die Bananen mit Paprikapulver (natürlich erst, nachdem wir die Schale entfernt haben!) und umwickeln jede Banane mit zwei Scheiben Speck. Danach leihen wir uns von Mutti, Freundin oder Nachbarin eine feuerfeste Form, die wir mit Butter gleichmäßig einfetten (die Form – nicht die Nachbarin), legen die Bananen hinein und geben alles in den auf 200 Grad Celsius vorgeheizten Ofen. Da sollten sie auch für 20 Minuten bleiben. In der Zwischenzeit schneiden wir pro Banane eine Tomate in kleine Würfel, die wir mit Salz, Paprika, etwas Zitronensaft und Tabasco abschmecken. Pro Banane noch eine Scheibe Brot in der Pfanne rösten, die fertigen Bananen auf das Brot geben und die Tomatenwürfel darüber verteilen. Fertig. Schmeckt übrigens nicht nur Männern!



dern auch unser Hardware-Archiv ist ausgesprochen eindrucksvoll. Manchmal brauchen wir Hard- und Software aber auch, um sie auf einen Haufen zu werfen und darauf herumzutanzen.

## Eidgenosse

„Bin ich der einzige Schweizer, der die PC Games liest? “

*Hallo Rainer,*

*immer wieder fällt mir auf, dass in deiner Rubrik fast keine Landsleute von mir zur Sprache kommen. Bin ich der einzige Schweizer, der die PC Games liest? Das kann ich mir nicht vorstellen. Warum liest man dann aber hier nichts von Schweizern?*

*Greez from Switzerland: Chris*

Woher willst du wissen, dass man hier nichts von Schweizern liest? Erkennt man Schweizer an der Schreibweise? Nach meiner Erfahrung sind sie des Hochdeutschen durchaus mächtig. Am Inhalt kann es wohl auch kaum liegen, da ich mir nicht vorstellen kann, dass ein Schweizer andere Probleme als ein Nichtschweizer Leser hat, solange seine Uhr richtig geht. Fast alle Leserbriefe kommen hier als E-Mail an und ich guck eigentlich nie auf die Länderkennung. Mir ist es ehrlich gesagt auch ziemlich egal, woher ein Leser kommt und das Outen von Nationalitäten ist in Zeiten des Internets auch nicht mehr zeitgemäß. Was denken eigentlich andere Leser darüber? Findet ihr es wissenswert, aus welchem Land ein Leser schreibt? Ich harre der Antworten …

## Hilfestellung

*Sehr geehrter Herr Rosshirt!*

*Es tut mir zwar aufrichtig leid, Sie mit meinen Problemen zu quälen, aber ich sah mich gezwungen, Sie um Hilfe zu bitten. Vor Kurzem trat bei meinem Computer folgendes Problem auf: Immer wenn ich versuche, ihn zu starten, erscheinen am Monitor gelbe und blaue dünne Streifen, das Bild wird nach dem Microsoft-Ladebildschirm schwarz und schließlich stürzt der PC ab. Glücklicherweise funktioniert der Computer noch im abgesicherten Modus. Dennoch bin ich völlig hilf- und ratlos. Daher bitte ich Sie, mir – egal auf welche Weise – zu helfen. Vielen Dank im Voraus.*

*Hochachtungsvoll Robert S.*

Eine Ferndiagnose ist an und für sich ja schon ein ausgesprochen schweres Unterfangen (um das Wort „unmöglich“ zu vermeiden) und ohne genaue Angabe aller Details nicht durchführbar. Meine Kristallkugel ist leider nicht Microsoft-kompatibel. Um Ihnen sinnvolle Hilfe anbieten zu können, sollten Sie Ihren PC direkt zu uns schicken, damit unsere Jungs von der Haustechnik das Problem beseitigen. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Absender anzugeben, damit wir den wiederhergestellten Rechner an Sie zurückschicken können. Auch an das Bündel Frischgeld sollten Sie dabei unbedingt denken! Als kleiner Tipp von mir: Je größer das Bündel, desto williger unsere Techniker!

## Old School

„Da bin ich doch lieber für das Früher.“

*Hallo Rainer,*

*du entkräftest immer wieder das Argument, dass früher alles besser gewesen sei, mit diversen und auch schwerwiegenden Problemen der damaligen Computerzeit. Doch muss ich sagen, es kommt mir immer mehr leichter vor, dieses „Früher“. Zum Beispiel, dass man keine dauerhafte Internetverbindung zum Spielen benötigte. Ich kaufe das Spiel, aber ich spiele es auf einem Server im Netz? Und wenn mein Internet flöten geht, was bei einem WLAN-Stick öfters passiert, ist mein Spielstand sofort futsch. Da bin ich doch lieber für das Früher, bei dem man wenigstens noch Spiele auf dem eigenen Rechner hatte.*

*Mit freundlichen Grüßen: Chris*

Auch wenn man davon absieht, dass ja nicht jedes Spiel eine stehende Verbindung ins Netz benötigt, kann ich deinen Standpunkt nicht teilen. Technische Mängel gelten nicht als Argument. Ich hab keine Ahnung, welchen WLAN-Stick du benutzt, aber bei mir zu Hause passieren solche Katastrophen höchstens einmal im Jahr. Mit der gleichen Logik könnte man auch befürchten, dass so ein PC kaputtgehen kann, und darum spielt man lieber mit Karten und/oder Würfeln und verzichtet ganz auf Computerspiele. Stimmt – früher hatte man alle Spiele zu 100 Prozent auf dem eigenen Rechner. Aber auch damals musste man sich mit idiotischen Kopierschutzarten herumschlagen. Da finde ich die Verifizierung per Netz wesentlich komfortabler. Und die Fehlerquote dürfte auch niedriger sein. Ich denke noch mit Schaudern an ein durch Umwelteinflüsse (Rotwein in Herberts Erbrochenem) unbrauchbares Codewheel (Mix ‚N‘ Mojo-Drehscheibe) von **Monkey**

### WER BIN ICH?

**Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?**

Vormonat: Kollege Alexander haben viele richtig erkannt und per Los geht der Preis an Carsten Muck.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

### LESER DES MONATS

**Balu Gotthardt ist entweder ein extrem cooler Hund oder ein Leser mit sehr starker Körperbehaarung.**

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



**Island**, was ich ihm übrigens nie verziehen habe. Ja, liebe Kinder, früher konnte der Kopierschutz noch eine Freundschaft ruinieren!

## Leser des Monats

„Geht das? Vielen Dank im Voraus."

*Hallo,*

*Ich möchte einmal bei euch im Heft erscheinen, welches ich seit Jahren auf dem Klo begeistert lese! Geht das? Ganz besonders dein Teil ist immer amüsant. Ich hoffe, dass du mir nicht beleidigend antwortest!*

*MfG: Kay Schmideke aus Heidenau in Sachsen*

Lieber Kay, vielen Dank für deine E-Mail. Da es eine Herzensangelegenheit von dir zu sein scheint, komme ich deiner Bitte natürlich gerne nach. Ich hoffe, dass ich dir damit einen Gefallen tun konnte. Lieber Leser, nicht dass dieser Umstand jetzt irgendeine Relevanz hätte, aber während Sie diese Zeilen lesen, sitzt in Heidenau (Sachsen) Kay Schmideke wahrscheinlich wieder auf einer Toilette und amüsiert sich über mein Teil. Und damit diese Zeilen wenigstens so etwas Ähnliches wie einen Sinn ergeben, stelle ich die Frage, was Sie daraus lernen können. „Sei vorsichtig mit der deutschen Sprache – sie könnte geladen sein! RR"

## Frage des Monats



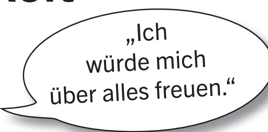

*Hey Rainer,*

*was heißen denn diese kryptischen Zeichen auf der Seite der PC Games?*

*Geschluckte Grüße, Cruncher.*

Was habe ich mir bitte schön unter „geschluckten Grüßen" vorzustellen? Ist es eine Redensart; ein Phraseologismus? Ich frag mich manchmal wirklich ernsthaft, welche Muttersprache meine Leser haben. Aber zurück zu der Frage, auch wenn es schwer fällt. Die kryptischen Zeichen auf der Seite der PC Games heißen Firmenlogo! Unser Firmenlogo stellt stilisiert und im futuristischen Design das Wort „Computec" dar. Und um den ganzen Schlaumeiern zuvorzukommen: Bei dem Wort handelt es sich um ein Kunstwort, welches dereinst als Firmenname gewählt wurde.

## Geschwindigkeit




*Liebes PC-Games-Team!*

*Ich hab da eine Frage an euch. Ich stelle mir oft die Frage, wie eure Zeitschrift so schnell erstellt wird? Wie das funktioniert? Ich würde mich über alles freuen, wenn ich eine korrekte Antwort bekommen würde. Danke schon mal im Voraus:*

*Gilles aus Luxemburg*

Oh – noch ein Nationalitäten-Outer. Monatelang kein Einziger und nun gleich zwei hintereinander. Sollte sich da ein Trend abzeichnen? Ich hoffe, dass ich auch so eine Antwort für dich habe. Zunächst gilt es aber zu klären, was du als „schnell" bezeichnest. Wir benötigen für eine Ausgabe der PC Games ziemlich genau einen Monat. Wenn das für dich schnell ist, solltest du bedenken, dass eine ganze Menge Leute am fertigen Produkt beteiligt sind und wir wichtige Teile der Produktion (Druck, Auslieferung, etc.) zusätzlich noch an andere Firmen in Auftrag geben. Für den Inhalt würden wir uns zwar gerne hin und wieder mehr Zeit nehmen, aber ich denke, dass die Kundschaft (ihr!) es kaum gelassen hinnehmen wird, wenn das neue Heft alle vier bis sechs Wochen erscheint. Zurück zur eigentlichen Frage, wie das funktioniert, dass die PC Games jeden Monat pünktlich frisch vorliegt. Auch wir fragen uns manchmal verzweifelt, wie das funktionieren soll …

## ROSSIS LEXIKON

**Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe**

### (U) UMPC

Kurzform für „Ultra Mobile PC". Wie der Name andeutet, handelt es sich um sehr kleine, handliche Geräte, die einen echten PC fast vollständig ersetzen sollen. Geeignet für Personen, denen selbst ein Notebook noch zu unhandlich ist. UMPCs sollen die alten Subnotebooks ersetzen, sobald man herausgefunden hat, worin eigentlich genau der Unterschied besteht. Zielgruppe für UMPCs sind schwächliche Menschen, die kein Notebook tragen können, und alle, die oft unterwegs und unter eingeschränkten Platzverhältnissen arbeiten müssen. Da dies nur auf U-Boot-Kapitäne zutrifft, sind UMPCs nicht sonderlich verbreitet. Erschwerend kommt hinzu, dass die filigrane Bauweise auch feingliedrige Kinderhände voraussetzt, die bei U-Boot-Kapitänen sehr selten vorkommen.

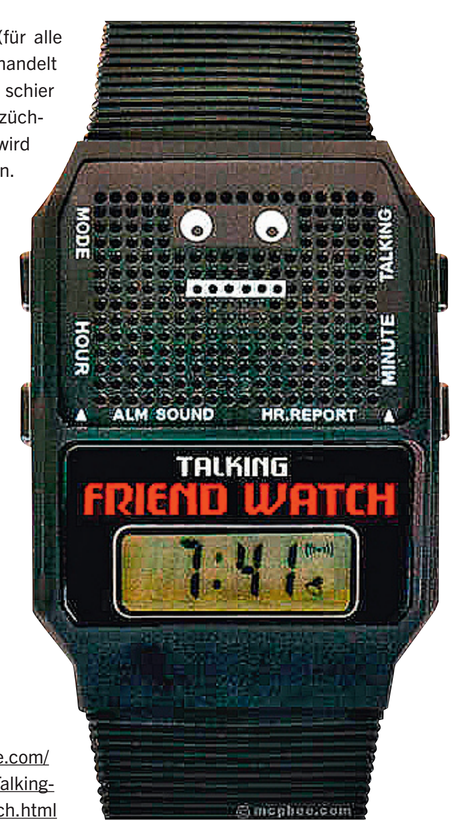


## ROSSI SHOPPT

**Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

### Kleiner Freund

Wer Imba-Char hat (für alle nicht-**WoW**ler: Es handelt sich dabei um eine schier unglaublich hochgezüchtete Figur im Spiel), wird das Problem kennen. Man wird auf dem Server geachtet, aber im richtigen Leben haben sich alle Freunde schon gähnend verabschiedet. Kein Problem! Jetzt kann man sich einen kleinen Freund ans Handgelenk schnallen. Der ist zwar ausgesprochen hässlich und kann auch nicht viel, aber wenigstens ist er angebunden und kann nicht abhauen.




http://www.mcphee.com/shop/products/Talking-Friend-Watch.html




# Vor 10 Jahren

# Mai 2000

**Von:** Alexander Bohnsack

Hier drehen wir die Zeit für Sie um zehn Jahre zurück.

THEMA

## Die Xbox kommt

**PROTOTYP** | Zu Präsentationszwecken steckte Microsoft die Xbox in ein schickes Gehäuse.

Mit großem Tamtam hat Microsoft auf der Games Developers Conference den Einstieg ins Konsolengeschäft bekannt gegeben. Die Spielekonsole namens Xbox soll die Platzhirsche Nintendo und Sony im Konsolengeschäft das Fürchten lehren.

**Das neue Gerät** ist mit PC-naher Technik wie Pentium-III-Prozessor und Nvidia-Grafikchip ausgestattet. Laut Microsoft-Chef Bill Gates werde es für die Xbox Spiele von Activision, Electronic Arts, Take 2, Hasbro und anderen Entwicklern geben. Den PC als Spieleplattform wolle man aber, so Gates, nicht vernachlässigen – ein Lippenbekenntnis, wie man als PC-Spieler heute feststellen kann.

SPIEL DES MONATS

## Dark Project: The Metal Age

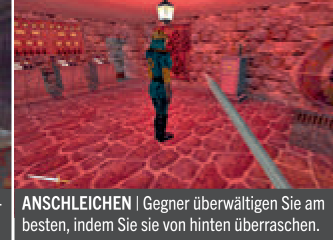
Lange vor Sam Fishers Abenteuern hat Meisterdieb Garrett im mittelalterlich angehauchten **Dark Project** das Schleichen auf leisen Sohlen auf dem PC hoffähig gemacht.

**Nur wer sich** im zweiten Teil der **Dark Project**-Serie leise im dunklen Hintergrund hält und seine Gegner lautlos umgeht, kommt weiter. Schließlich gilt es, mittels nächtlicher Raubzüge Beute zu machen und eine Verschwörung aufzudecken. Doch Vorsicht: Die Hauptfigur ist ein Dieb, kein zäher Krieger. Im Nahkampf gegen Wachen, Milizionäre und Wachroboter zieht man meist den Kürzeren. Die Ausrüstung eignet sich nur bedingt für direkte Konfrontationen: Wasser-, Seil- und Moospfeile erleichtern den leisen Weg in Gebäude und wieder hinaus. Tränke machen kurzfristig unsichtbar und ein künstliches Auge hilft bei der Suche nach dem Weg an Wachen vorbei.

Das Spielprinzip ist genial, das Leveldesign grandios, die Atmosphäre fesselnd – **Dark Project 2** zeigt in nahezu jeder Disziplin meisterliche Qualität. Mit einer Ausnahme: **Dark Project: The Metal Age** ist nicht besonders hübsch anzusehen – einen Schönheitspreis gewinnt die Schleichorgie trotz Grafik in 16-Bit-Farbtiefe nicht. ❑


**RÜCKKEHR** | Meisterdieb Garrett ist zurück. In seinem zweiten Abenteuer schleicht er wieder durch die Dunkelheit.


**BÖSEWICHT** | Die Mechanisten – eine mysteriöse Sekte – schmieden finstere Pläne.


**ANSCHLEICHEN** | Gegner überwältigen Sie am besten, indem Sie sie von hinten überraschen.


**NEUSTART** | Kämpfe gegen mehrere Gegner führen meist zu Garretts schnellem Ableben.

DIE TOP-5-TESTS

## Diese Spiele überzeugten damals im Test

### 1 Need for Speed: Porsche



**Entwickler:** Electronic Arts | **Wertung:** 90 %

Zum einen eine sehr gelungene Liebeserklärung an die Boliden aus Zuffenhausen. Zum anderen die damalige Referenz der Fahrsimulationen mit hohem Spaßfaktor. Grafik, Realismus und Langzeitmotivation – hier stimmt einfach alles.

### 2 Gunship!



**Entwickler:** Microprose | **Wertung:** 85 %

Die Heli-Simulation glänzt mit exzellenter Grafik, famosem Fluggefühl und sehr gutem Missionsdesign. Dank einstellbarem Realismusgrad fühlen sich Einsteiger und beinharte Simulationsfreaks im **Gunship!**-Cockpit zu Hause.

### 3 Command & Conquer Mission-Disk: Firestorm



**Entwickler:** Westwood Studios | **Wertung:** 84 %

Guter, wenn auch nicht überragender Nachschlag für **Tiberian Sun**. Die Story wird gewohnt gut inszeniert fortgeführt. Letztendlich liefert **Firestorm** aber nur mehr vom Gleichen. Das Spielgefühl bleibt dasselbe wie beim Hauptspiel.

### 4 Star Trek: Armada

**Entwickler:** Activision Studios | **Wertung:** 80 %

Nicht nur eingefleischte **Star Trek**-Fans haben an diesem Echtzeitstrategie-Spiel ihre Freude. **Armada** punktet mit wenigen, dafür aber spannenden und fordernden Missionen.

### 5 F1 2000

**Entwickler:** EA Sports | **Wertung:** 80 %

Guter, aber verbesserungswürdiger Einstand von EA Sports im Formel-1-Zirkus. Nur ein einziges Fahrmodell und fehlendes Wetter verhindern eine höhere Wertung.

DESIGNER BEWERTEN LESERIDEEN

# Kleine Lehrstunde mit den Meistern

„Sie haben eine bessere Idee als all die berühmten Programmierteams? Dann schicken Sie uns Ihr Konzept …“ Mit diesem Aufruf starteten wir vor einer Dekade ein besonderes Projekt: Wir stellten Ihre Spielideen bekannten Spiele-Entwicklern vor.

**Körbe voll mit Briefen** bekamen wir nach diesem Aufruf: Von der detailliert ausgearbeiteten mehrseitigen Präsentation bis hin zum knappen Exposé auf einer Din-A4-Seite war alles dabei. Das Spektrum reichte vom simplen Ballerspielchen bis zur anspruchsvollen Weltraumsimulation. Doch in den Augen von Peter Molyneux oder Bernd Lehahn (**X: Beyond the Frontier**) wollte bei keiner der eingesandten Ideen der zündende Funke überspringen. „Zu schwer umzusetzen“ oder „nicht motivierend genug“ lautete oft das Urteil der beiden Designer. Einige Ideen erhielten zumindest das Prädikat „originell“. ❑



**OFFEN** | Ehrlich, aber fair bewerteten Spiele-Designer Peter Molyneux (l.) und Bernd Lehahn (r.) die Ideen unserer Leser, ohne dabei verletzend oder überheblich gewesen zu sein.

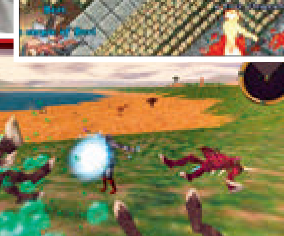
DREI ONLINE-ROLLENSPIELE FÜR EINSTEIGER

# Komm ins Online-Abenteuerland

Vor zehn Jahren konnte man das Angebot an Online-Rollenspielen, die zumindest ansatzweise die Bezeichnung MMORPG verdient hätten, an einer Hand abzählen. Azeroth oder die unendlichen Weiten des Weltalls waren damals noch Zukunftsmusik, bestenfall ehrgeizige Projekte, für die man noch Geldgeber oder fähige Entwickler suchte.

**Drei Vertreter** aus dem Online-Rollenspiel-Lager haben wir seinerzeit vorgestellt. Die Kandidaten: **Asheron's Call**, **Everquest** und **Ultima Online**. Obwohl diese Titel sich in Punkten wie Philosophie, Spielwelt, Gegner und Technik unterschieden, hatten sie einiges gemeinsam. Man musste mindestens über ein schnelles Modem oder über einen ISDN-Anschluss für den Zugang ins Internet verfügen. Auch eine Kreditkarte setzten die Anbieter, die meist in den USA saßen, voraus. Die monatlichen Gebühren fielen mit 10 Dollar recht moderat aus. Die größere Kostenfalle lauerte in Deutschland, denn den Zugang zum Internet rechneten Anbieter wie die Telekom minutengenau ab – ganz ohne Flatrate und DSL. ❑





**1. GRUPPENSPIEL** | LAN-Partys sollten für Online-Rollenspieler bald an Bedeutung verlieren.

**2. ULTIMA ONLINE** | Eine große Handlungsfreiheit zeichnete diesen Titel aus.

**3. ASHERON'S CALL** | Der Titel bot den leichtesten Einstieg in ein Online-Rollenspiel.

**4. EVERQUEST** | Ein Rollenspiel, das konsequent als Gruppenspiel angelegt wurde.

DAS BATTLE.NET: EIN KLEINER BLICK ZURÜCK

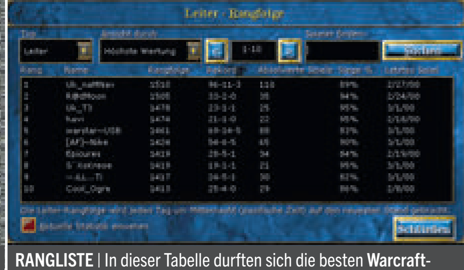
# Ein Tummelplatz für Helden

Man möchte es nicht für möglich halten, aber Blizzards Battle.net hat mal klein angefangen.

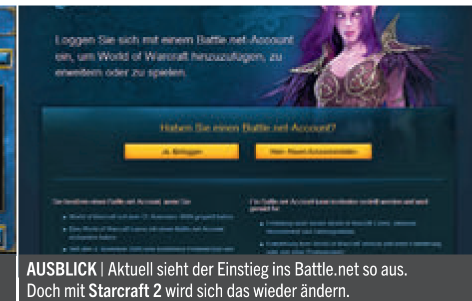
**So konnte man** in der ersten Zeit nur die beiden Blizzard-Hits **Diablo** und **Starcraft** beziehungsweise das Add-on **Brood War** über das Battle.net gemeinsam mit anderen spielen. Im Mai 2000 nahm Blizzard **Warcraft 2** in den Kreis der Battle.net-Spiele auf. Für das angegraute Echtzeit-Strategie-Spiel hielten ein weltweites Ranglistensystem (heute besser bekannt als Ladder-System), ein integrierter Chat, verschiedene Spielmodi und über 100 von Blizzard genehmigte Multiplayer-Karten Einzug in den kostenlosen Internet-Service. Einen richtigen Boom sollte die Online-Plattform jedoch erst mit **Diablo 2** erfahren. Doch auf ein überarbeitetes Gruppen- und Ranglisten-System sowie ein ziemlich rigoroses Vorgehen gegen schummelnde Mitspieler (Cheater) mussten Fans der zweiten Teufelsaustreibung damals zwei weitere Monate warten. ❑



**TRISTRAM-EXPRESS** | Bis zum Erscheinen des Nachfolgers erfreute sich **Diablo** großer Beliebtheit im Battle.net.



**RANGLISTE** | In dieser Tabelle durften sich die besten **Warcraft**-Spieler verewigen – zumindest bis ein besserer Spieler kam.



**AUSBLICK** | Aktuell sieht der Einstieg ins Battle.net so aus. Doch mit **Starcraft 2** wird sich das wieder ändern.

## BATTLEFIELD-WIKI

**Wir haben einige wissenswerte Fakten über Battlefield und die Macher Dice zusammengetragen:**

- **Desert Combat** lautet der Name der wohl berühmtesten **Battlefield 1942**-Mod. Deren Entwickler Trauma Studios wurde 2004 von Dice gekauft, aber schon knapp ein Jahr später wieder geschlossen. Unter dem Namen Kaos Studios werkeln die Mannen inzwischen für THQ. Eines ihrer Werke: **Frontlines: Fuel of War**.

- **Zwei Expansion Packs,** gefüllt mit jeweils einer Handvoll neuer Waffen, Fahrzeuge und Karten, wurden für **Battlefield 1942** veröffentlicht. **The Road to Rome** und **Secret Weapons of WWII** fanden bei den meisten Spielern aber wenig Anklang.

- **Der Firmenname Dice** steht für Digital Illusions Creative Entertainment. Dice mit heutigem Sitz im schwedischen Stockholm brachte nach der Gründung 1998 Pinball-Spiele für den Amiga heraus. 2004 wurde Dice von Branchenriese EA gekauft.

- **Battlefield 3,** ein Spiel, das von Fans sehnsüchtig erwartet wird, ist zumindest in der Entwicklung. Bilder oder Infos gibt es aber noch nicht. Wir empfehlen allen Wartenden, eine Runde **Battlefield: Bad Company 2** auszuprobieren. Hier sieht man, dass die Entwickler ihr Handwerk nicht verlernt haben.

- **Andere Marken** als die **Battlefield**-Reihe kennt man von Dice kaum. Einzig das ambitionierte (und aus Unternehmenssicht riskante) **Mirror's Edge** (2009) sticht neben der Masse der **BF**-Titel hervor. Ein Nachfolger ist bereits geplant, auch wenn der erste Teil nicht der erhoffte Riesenhit wurde.

MEISTERWERKE




# Battlefield 1942

**Von:** Robert Horn

Ein ehrgeiziger Mehrspieler-Shooter aus Schweden revolutioniert das Action-Genre. Ein Blick zurück auf das Ur-**Battlefield**.



**TANK** | Manche Karten waren speziell auf groß angelegte Panzerschlachten ausgelegt. Wer hier zu Fuß unterwegs war, hatte ein Problem.

**STRANDURLAUB** | Die Pazifikkarten zählen noch heute zu den beliebtesten. Meist waren hier alle verfügbaren Vehikel im Einsatz.

Ende 2002 geisterte ein mysteriöser Begriff durch die **Counter-Strike**-Chats dieser Welt und verbreitete sich wie ein Lauffeuer: Von **BF42** war die Rede, Ahnungslosen wurde die gerade veröffentlichte Demo ans Herz gelegt. Das müsse man sehen, hieß es. Das sei beinahe wie **Counter-Strike**, nur viel, viel größer. Es gebe riesige Karten, mit Inseln, Wäldern, Bergen und gewaltigen Distanzen. Und man könne fliegen, Auto oder Panzer fahren, ja sogar Schiffe steuern! „Unmöglich", dachten viele, an die engen, detailarmen Verhältnisse des damaligen Mehrspieler-Klassenprimus **Counter-Strike** gewöhnt. Die Demo des „sicher vollkommen übertrieben bejubelten" **Battlefield 1942** wurde trotzdem installiert, mal nur so zum Gucken. Sie schlug ein wie eine Bombe.

**Der Mehrspieler-Shooter** aus dem Hause Dice veränderte 2002 das Gesicht der Mehrspieler-Shooter für alle Zeit. Plötzlich gab es nicht nur riesige Karten, nein, die gefühlte Freiheit und die Fülle der Möglichkeiten waren bis dato in einem Spiel dieser Art noch nicht dagewesen. Ein klassenbasiertes Kampfsystem (es gab Sanitäter, Aufklärer, Sturmtruppen, Ingenieure und Panzerabwehr) sorgte für Aufgabenverteilung in den Kämpfen und damit für mehr Abwechslung als Konkurrent **Counter-Strike**. Die teils gigantisch großen Karten lehnte Entwickler Dice an reale Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs an. So kämpften Online-Soldaten etwa in Berlin, Stalingrad oder den Ardennen, griffen in die Luftschlacht von England oder in den Pazifikkrieg zwischen Amerikanern und Japanern ein.

Die Spielmechanik blieb simpel und verständlich. Es galt einzig, eine Anzahl an Flaggenpunkten einzunehmen. Wer die Mehrheit besaß, ließ damit das Ticketkonto des Gegners empfindlich schrumpfen. So tobten um ebendiese Flaggenpunkte meist heftige Gefechte, die noch dazu mit all den neuen Werkzeugen geführt wurden, die Dice



**WINTERKAMPF** | In den Ardennen dreht sich der Kampf zwischen Achsenmächten und Alliierten um diese strategisch wichtige Mühle.



**ANSTURM** | Immer wieder beeindruckend: mit bis zu 32 Spielern in Panzern und Jeeps gemeinsam auf die Gegner vorrücken.



**WASSER, LAND, LUFT** | Der Übergang zwischen Boden- und Luftkampf war fließend. Das sorgte 2002 für offene Münder.

## NACHFOLGER UND MODS

**Battlefield 1942 war nur der erste einer ganzen Armada von BF-Titeln. Nicht alle davon stammten von Enwickler Dice:**

**Battlefield Vietnam** machte 2004 den nächsten Schritt. Darin versetzten die Entwickler das Geschehen in den Vietnamkrieg, blieben dem Spielprinzip aber treu. Statt Propellerflugzeugen gab es nun Düsenjäger und aus den Lautsprechern dröhnten Musikstücke der Epoche. Die Berühmtheit des Vorgängers erreichte der Shooter nicht. 2005 erschien dann der lang erwartete „echte" Nachfolger **Battlefield 2**. Gekämpft wurde hier auf den virtuellen Schlachtfeldern der Moderne. Es folgten zwei Boosterpacks (Mini-Add-ons), **Armored Fury** und **Euro Force**, die inzwischen kostenlos zur Verfügung stehen. **Battlefield 2** wurde auch für Konsolen umgesetzt. **Battlefield 2142**, das 2006 erschien, kam mit seinen futuristischen Kämpfen und trostlosen Landschaften bei Fans nicht gut weg. Auch hier erschien ein Boosterpack namens **Northern Strike**. Danach folgten **Battlefield: Bad Company** für Konsolen, das witzige **Battlefield Heroes** und – ebenfalls bislang für Konsolen – **Battlefield 1943**. Beliebt waren und sind nach wie vor die unzähligen Mods, die für alle **Battlefield**-Teile programmiert wurden. Namen wie **Desert Combat**, **Forgotten Hope** oder **Operation Peacekeeper** sorgen für Langlebigkeit und Vielfältigkeit der **Battlefield**-Community.







▲ **BATTLEFIELD HEROES** | Der Klamauk ist bunt, schrill und kostenlos.

◀ **BATTLEFIELD 2142** | Der letzte große **BF**-Titel für den PC kam bei den Spielern nicht besonders gut an.

▼ **DESERT COMBAT** | Die wohl berühmteste Mod für **Battlefield 1942** brachte den Kampf in die Gegenwart.

den Spielern geschenkt hatte: Durch die Luft jagten Kampfflugzeuge und Bomber, am Boden trafen deutsche Tiger-Panzer auf alliierte Sherman-Tanks, während Fußtruppen mit Transportern oder Jeeps Richtung Front rumpelten. Auf Karten mit Ozean kamen noch Schlachtschiffe, die mit gewaltigen Kanonen brutale Verwüstung anrichten konnten, Flugzeugträger und U-Boote dazu. Geschützstände, Flak-Türme und schwere Kanonen komplettierten die für damalige Verhältnisse unfassbare Anzahl an benutzbarem Kriegsgerät.

**Battlefield 1942** verfügte über ein rudimentäres Physiksystem, das Trümmer durch die Luft jagte oder Vehikel korrekt kollidieren ließ – zumindest in der Theorie. Immer wieder kam es zu skurrilen, lustigen oder dramatischen Momenten, wenn die Physik in **BF42** verrückt spielte und damit das Spielgeschehen beeinflusste. Etwa wenn ein Jeep über einen Hügel mehrere hundert Meter in die Luft schoss oder ein Panzer wegen einer kleinen Kuppe auf dem Rücken landete. Unzählige Videos, die solche physikalischen Spielchen auf die Spitze trieben und teilweise ganze Geschichten erzählten, fluteten das Internet. Eine Gemeinschaft entstand, die ohne Rast und Ruh an Mods bastelte, Videos veröffentlichte und, vor allem, tagein, tagaus spielte. Entwickler Dice war ein weltweiter Hit gelungen, der die Firma bis heute begleitet.

**Battlefield 1942** ist nicht totzukriegen. Zwar ist die Spielmechanik längst überholt und die Grafik veraltet, doch dank unzähliger Modifikationen und der zeitlos guten Karten haben Sie heutzutage keine Probleme, einen vollen Server mit einem Haufen Nostalgiker zu finden, die ihre virtuellen Kriegsgeräte nach acht Jahren Erfahrung perfekt im Griff haben. Also, installieren Sie mal wieder **Battlefield 1942**. ❑

## SO WERTETEN WIR:

AUSGABE 11/02






TESTURTEIL
BATTLEFIELD 1942

87

| | |
|---|---|
| **ENTWICKLER** Digital Illusions | **ANBIETER** Electronic Arts |
| **PREIS** Ca. € 45,- | **TERMIN** Erhältlich |
| **USK** Ab 16 Jahren | **SPRACHE** Deutsch |

**ZIELGRUPPE** Fortgeschrittene, Profis
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Individuell einstellbar
**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1, Internet: 64, Netzwerk: 64, 1 Sp./Packung

**TESTCENTER** Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

**PRO & CONTRA**
+ Geniale Schlachtfeld-Atmosphäre
+ Echtes Teamwork
+ Viele taktische Möglichkeiten
+ Vielzahl an Waffen und Vehikeln
– Balancing noch nicht ganz perfekt

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 83% |
| STEUERUNG | 83% |
| ATMOSPHÄRE | 86% |
| SPIELDESIGN | 85% |
| EINZELSPIELER | 67% |

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **TRIBES 2** mochten.



**WEITLÄUFIG** | Heutzutage ist ein solcher Anblick normal. 2002 war allein die Möglichkeit, mit welchem Hilfsmittel auch immer bis zum Horizont zu reisen, atemberaubend.

## ROBERT ERINNERT SICH



Ich gehöre zur Generation **Counter-Strike**. ESL, Fünf gegen fünf, kleine, hässliche Karten, kein Schnickschnack. Und dann kam **Battlefield** daher, schockte uns alle mit seiner Vielfalt an taktischen Möglichkeiten, den riesigen Karten, den Fahr- und – noch beeindruckender – Flugzeugen. Als ich das erste Mal in einer japanischen Zero-Jagdmaschine über Wake Island donnerte und unter mir Panzer rollen sah, während Flak-Feuer meine Maschine durchrüttelte, da hatte mein Zockerherz für Jahre eine neue Liebe gefunden. Zwar hab ich **Battlefield: Vietnam** links liegen gelassen, doch mit Mods wie **Desert Combat** oder **Galactic Conquest** konnte ich Wochen verbringen. **BF42** hat meine Sicht auf Mehrspieler-Shooter verändert. **CS** habe ich nie wieder angefasst.

# Im nächsten Heft

❑ Vorschau

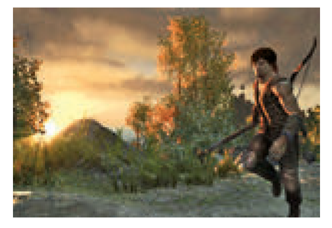
## Deus Ex: Human Revolution



Endlich neue Infos: Teil 3 der Saga greift mit intelligenten Rollenspiel-Elementen und harter Shooter-Action die wichtigsten Charakteristika der Vorgänger auf – und wir besuchen die Entwickler!

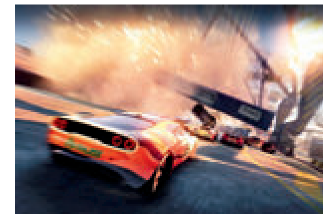
### ❑ Vorschau

**Arcania: A Gothic Tale** | Wir verraten, wie es um den offiziellen **Gothic**-Nachfolger steht.



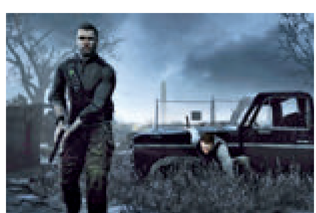
### ❑ Test

**Split Second** | Explosive Rennspiel-Action mit zerstörbaren Levels und aufwendiger Grafik.



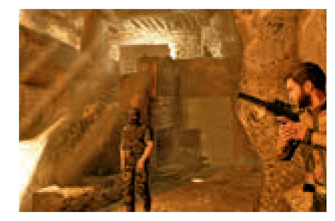
### ❑ Test

**Splinter Cell: Conviction** | Ex-Geheimagent Sam Fisher jagt die Mörder seiner Tochter.



### ❑ Vorschau

**Alpha Protocol** | Packend inszenierter Thriller mit großer Entscheidungsfreiheit.



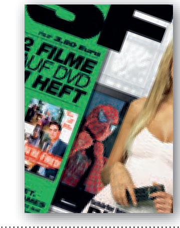
## PC Games 05/10 erscheint am 28. April!

Vorab-Infos ab 24. April auf www.pcgames.de

### LESEN SIE AUSSERDEM



**PC Games Hardware**
Top-Themen: Nvidias neue DX11-Grafikkarte Geforce GTX 470/480 im Test, Intels neue Sechskern-CPU und Win-7-Special.



**SFT – Spiele, Filme, Technik**
Titelthema: Die besten Computer für unterwegs. Außerdem: Großes 3D-Feature, umweltschonende Handys im Test.






Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

**Vorstand** Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)** Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Stellv. Redaktionsleiter** Wolfgang Fischer (wf)
**Redaktion (Print)** Alexander Bohnsack (abo), Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Stefan Weiß (sw)
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Peter Bathge (pb), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Christian Gögelein (cgö), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Philipp Schönert (ps), Marc Sauter (ms), Christoph Schuster (cps), Carsten Spille (csp), Ralph Wollner (rw)
**Trainees** Viktor Eippert, Christina Kalka, Martin Schücker
**Redaktion (Videos)** Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
**Redaktionsassistenz** Kristina Haake, Yves Nawroth
**Redaktion Hardware** Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
**Lektorat** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Sebastian Bienert
**DVD** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Verlagsleiter** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Sabine Eckl-Thurl
**Marketing** Jeanette Haag, Christina Seifferth
**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar
**Leiter Neue Medien** Justin Stolzenberg

www.pcgames.de

**Chefredakteur Online** Florian Stangl
**Redaktion** Marion Lenke, Sebastian Thöing
**Freie Mitarbeiter** Frank Moers, Michael Bonke
**Entwicklung** Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Marc Polatschek, Markus Wollny
**Webdesign** Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

**Anzeigen** CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
**Anzeigenleiter** Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Anzeigenberatung Print**
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

**Anzeigenberatung Online** InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
**Anzeigendisposition** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

**Abonnement – http://abo.computec.de**
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
**Deutschland**
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

**Österreich**
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

**Schweiz und Rest der Welt**
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

**ISSN/Vertriebskennzeichen**
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen







Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.




**ROCCAT™ PYRA WIRELESS**

Die brandneue, mobile, kabellose Gaming Maus mit der innovativen EasyShift[+] Funktion aus dem Hause ROCCAT™. Mit 1000 Hz Abfragerate genauso gut und lag-frei spielen wie mit einer Kabelmaus! Demnächst im Handel erhältlich.

**C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT**

Mit „Tiberian Twilight“ bringt EA die Tiberium-Saga nach 15 Jahren zu Ende. Der Konflikt zwischen GDI und Nod, der sich erstmals in Command & Conquer aus dem Jahre 1995 entspann, steuert auf das große Finale zu!

**MYSN® XMG6: ROCCAT™ EDITION**

Das mySN® XMG6, eines der kraftvollsten 15,6“ Notebooks aller Zeiten, jetzt exklusiv als ROCCAT™ Gamerbook Edition in edlem „Graphite Black“ Design. Xtreme Mobile Gaming Performance von mySN®. Erfahre mehr unter: **www.mySN.de**

GEWINNE DAS ULTIMATIVE, MOBILE GAMING-PAKET. MITMACHEN UNTER: WWW.ROCCAT.ORG/GAMERBOOK


ASSASSIN'S
CREED II
LIMITIERTE ERSTAUFLAGE
NUR FÜR KURZE ZEIT!
AUSSERDEM ERHÄLTLICH:
MIT KURZFILM-DVD
+ BONUSMISSIONEN
JETZT ERHÄLTLICH!
WWW.ASSASSINSCREED.COM
UBISOFT
PC DVD ROM
100% UNCUT
INKLUSIVE BONUSMISSION
»ARSENAL SCHIFFSWERFT«
INKLUSIVE WENDECOVER
OHNE USK LOGO